3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。


THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.14
攻略透解
真·三国无双ADVANCE
GBA
触摸·卡比
NDS
蛋兽英雄
NDS
三国志V
PSP
THE KING OF POCKETGAMES
PUSH TO EJECT
NINTENDO DS
HAPPY
SELECT
START
话梅杂志&3DM-SMV



论坛贡献奖正式启动！

参与游戏讨论，
获取丰厚礼品！

高档MP3 50台

特色精致T恤 300件

特邀编辑签名的个性明信片 150张

今天就去注册吧！

详情请登录www.levelup.cn查阅

话梅杂志&3DM-SMV

LIKY

◆制作《西林》的Chunsoft被手机游戏公司收购，听到这则消息真是令人震惊，希望《西林》、《特鲁尼克》两个系列不要就此消失了，期待NDS上的《西林》、PSP上的《特鲁尼克》。

◆GF现在对掌机游戏兴趣大增，她现在最喜欢玩的是NDS《超级马里奥64DS》中的迷你游戏，尤其是翻砖块和拖炸弹君的小游戏，打的分数比我还高，佩服。而且每次开机她都会学着马里奥一起叫："It's me! Mario!"听得我大笑不止。





马修

◆不久前，气温变化很大，不少同事都或多或少地染了点疾病，惟独马修没有事，呵呵……（坏笑一个。）

◆《蛋兽英雄》是半个月来马修玩的惟一一款非三国游戏。其余玩的分别是GBA版的《真·三国无双ADVANCE》，PSP版的《真·三国无双》、《三国志V》还有PS2的《真·三国无双4》。

◆掌机上的《超级大战争DS》、家用机上的《刀魂3》以及5月上映的《星战前传3》都让马修超级期待——期待本身就是一种幸福啊。



◆现在PSP终于降到正常价格了，该出手就出手吧，等翻新机、假电池什么一出现，买起来就更麻烦了。

铭风

◆好友帮人购PSP，当PSP被快递公司运走后才发现他自己用于试机的《永恒传说》忘记取出……看来以后叫他帮我买PSP是势在必行的事情呀！

◆NDS版《牧场物语》持续进行中，抛开那些BUG不说。本作绝对是系列中精灵最多、道具最多、女友也最多的好游戏啊！

◆目前游戏方面最期待的还是《洛克人ZERO4》，众多的新系统和系列一贯的优良品质都是期待的理由。宣传影像看得我热血沸腾，期待各位玩家的达人影像。



雷伊

■PS上的"やるドラマ"系列4作终于要全部移植给PSP了，而且在5月底就会4作一起发售。虽然说每个才3800日元的价格比较厚道，但要把4个全部买下也是一笔不小的开支啊……

■《侦探癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件》是到目前为止本人在NDS上最为满意的一款作品。游戏不仅剧情优秀，而且还揭示了目前日本社会普遍存在的青少年犯罪问题，而这个问题又是同类作品中所极力回避的。虽然游戏的销量不怎么样，但是发售后却在日本各大BBS获得了极佳的口碑。感谢元气带给了我们这么优秀的推理AVG作品，热切期待续作的出现！

读者们，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　　邮编：730020。
或发Email到pgking@263.net

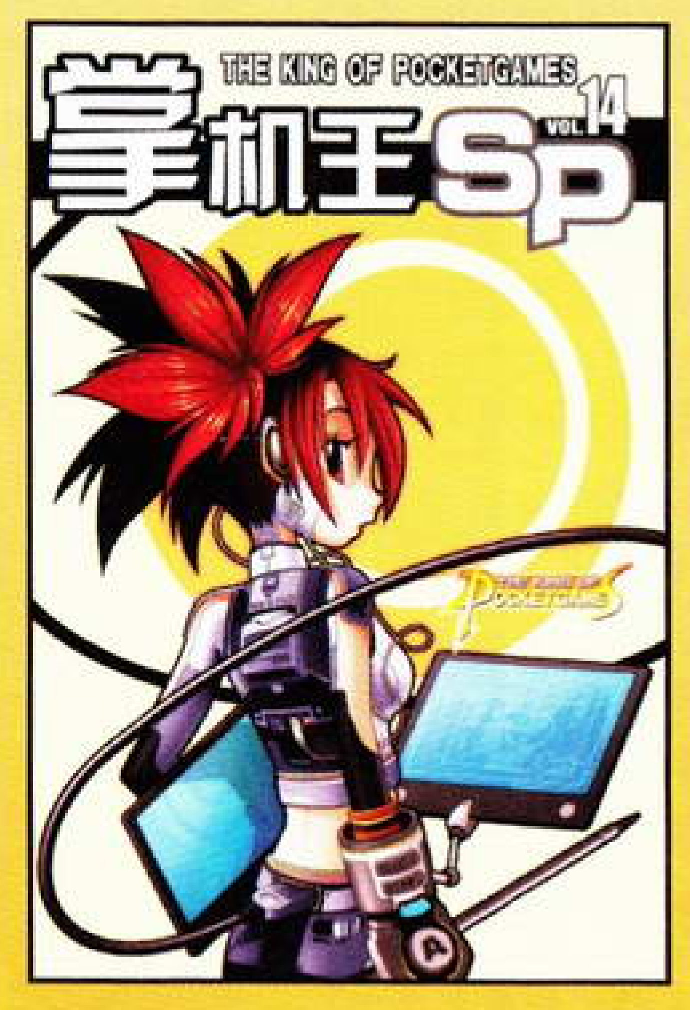
话梅杂志&3DM-SMY

The King of Pocketgames

掌机王SP VOL. 14

CONTENTS





封面插图：陈杰

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

掌机情报站 4

4 百万部PSP北美上市引发轰动
5 NDS强势热销 任天堂利润暴增
5 PSP及NDS版《红侠乔伊》新作双公开
6 SCEK打造韩版PSP网络影音点播服务
7 港台版PSP发行计划正式公布

最新日本掌机游戏周间销量榜 9

汉化讯息台 10

掌机游戏综合发售表 12

掌机黄金眼 14

特稿——神游万里 16

前线狙击 18

18 英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪
22 天地之门
24 彼岸岛
26 钢之炼金术师
28 任天狗
33 SD高达 G世纪DS
36 NARUTO 最强忍者大集结3
38 动物之森DS
39 电子浮游生物
40 咕噜咕噜回旋投（暂名）
41 死神 Bleach
42 洛克人 ZERO4
44 海贼王 龙之梦
46 模拟大楼SP
48 名侦探柯南 晓之纪念碑
49 甲虫王者

特快专递 50

50 未名传说：刀锋兄弟会
54 Wipeout Pure
57 雷曼：强盗的复仇

攻略透解 58

58 《真·三国无双 ADVANCE》完全攻略
76 蛋兽英雄
84 三国志V
92 触摸！卡比

口袋光环

PocketHalo



影像VCD内容导视



话梅杂志&3DM-SMV

研究中心 99
99 《真·三国无双》副将终级研究
105 《牧场物语 精灵驿站》完全研究
113 《大合奏！兄弟乐队》之乐器篇

硬件发烧馆 115
115 PSP，你选了吗——PSP购机维护全攻略
120 次世代烧录大披露——访NDS烧录厂商
124 XG2Pro烧录卡抢鲜测试
131 4月上旬掌机市场扫描
132 硬件短消息

小神游俱乐部 134
134 神游CGT，我们来了！

玩转PSP 138
138 FLASH文件的转换
139 影片的剪切与合并
140 关于PSP的1.50版本的一点闲言碎语

口袋剧场 142
142 《异色代码 双重记忆》——剧情鉴赏（下）

专区地带 152
152 超级机器人大战专区
154 流金岁月——掌机怀旧长廊
156 N-GAGE ZONE
158 吸血鬼之馆
160 口袋妖怪广播台
162 牧场生活
164 火纹大陆
166 索尼克专递
168 不可思议的迷宫
170 METROID PLANET
172 逆转剧场

掌门人 174
174 掌门人
178 问题地带
179 《掌机王SP》第10辑大奖揭晓
180 交流空间
182 中奖者的反馈

掌机王自由谈 184
184 我的野蛮女友
185 购买二手NDS奇遇记
186 创新无极限——浅析掌机游戏的创意

画廊——超级马里奥兄弟之歌 188

口袋光环 精彩内容导视 192

游戏索引

GBA

海贼王 龙之梦 44
甲虫王者 49
雷曼：强盗的复仇 57
洛克人ZERO4 42
名侦探柯南 晓之纪念碑 48
模拟大楼SP 46
真·三国无双ADVANCE 58

NDS

NARUTO 最强忍者大集结3 36
SD高达 G世纪DS 33
触摸！卡比 92
大合奏！兄弟乐队 113
蛋兽英雄 76
动物之森DS 38
电子浮游生物 39
钢之炼金术师 26
咕噜咕噜回旋投（暂名） 40
牧场物语 精灵驿站 105
任天狗 28
死神Bleach 41
异色代码 双重记忆 142

PSP

Wipeout Pure 54
彼岸岛 24
三国志V 84
天地之门 22
未名传说：刀锋兄弟会 50
英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪 18
真·三国无双 99



话梅杂志&3DM-SMV



ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

情报站

把握最新最权威掌机游戏资讯 主持人：星夜

■百万部PSP北美上市引发轰动

3月24日，在北美广大玩家的热烈期待下，首批百万部美版PSP在美国正式上市。美国的数千家游戏连锁店在午夜开店，举办盛大的首卖会，而索尼也在美国东海岸和西海岸设立了两个首卖点，分别是纽约麦迪逊大街的Sony Style旗舰店和旧金山的Sony Metron大楼。

●西海岸：SCEA副总裁坐镇旧金山Sony Metron首卖会

索尼在西海岸举办的PSP首卖会位于旧金山的Sony Metron大楼，大楼外挂着一个30英尺宽的PSP状屏幕，不断播放着相关的宣传片。首卖会召开之前，SCEA行政副总裁Jack Tretton在大楼内召开了记者招待会，在回答记者的提问时，Tretton说："我们的竞争对手在局部市场获得了成功，不过很显然，没有哪个竞争对手能够像我们这样取得全球性成功。"

当天夜里，Sony Metron楼外聚集了400多名热心玩家，索尼的代言模特们身上各绑着两部PSP来回向玩家展示，同时派发宣传资料以及食品和饮料。排在队伍最前面的Richard Roth和Jossie Sison在现场等了足足42个小时。



●东海岸：SCEA总裁出席纽约Sony Style首卖会

3月23日纽约的天气奇冷无比，然而雨雪交加的天气并没有浇灭人们对PSP的热情。当日清晨就有一大批玩家聚集到Sony Style门前。SCEA总裁平井一夫和MTV节目主持人Carson Daly在现场主持了谈话活动，平井一夫说："如果有人告诉你PSP是一款便携式游戏机，那狠狠地教训他们吧！PSP可不是便携式游戏机，他是一款综合娱乐设备。"知名HipHop音乐人Damon Dash也在现场出现，并且通过随机抽号的方式向幸运玩家赠送PSP礼品包，其中包括PSP、大容量MS Duo、游戏、索尼的数码相机等赠品。



◀大批媒体记者冒雪前往首卖会现场进行全程报道。



◀平井一夫在店头亲自向玩家递过PSP。

话梅杂志&3DM-SMV

美国多数零售商表示，PSP在美国首发当日的销售情况非常热烈，一些地区甚至当天就出现缺货情况，一些玩家只能在网上以325美元的高价买进PSP。美银证券分析师Gary Cooper预测，PSP今年将会为索尼创造7.9亿美元的收入。圣地亚哥DFC Intelligence预测，索尼在2006年将会占据掌机市场41%的份额。不过美国技术研究所在对150多家零售商抽样调查时发现，其中只有50多家店在首日卖光了PSP。4月7日，SCEA宣布美版PSP发售首周零售额为1.5亿美元，据此推测，其实际销量约为60万部。

NDS强势热销，任天堂利润暴增

4月初，任天堂公布了该公司截至3月31日的2004财年初步财务报告。该季度任天堂的净利润达到了820亿日元，而去年的净利润仅为332亿日元。这一收入情况超过了任天堂的预期。此前，在1月份任天堂预测本财年的净利润为700亿日元，销售收入为5200亿日元。目前任天堂手头上已经有48.5亿美元的现金，由于资金充裕，任天堂表示今年将会向持股者发布每股270日元的年度分红，再创股利分红新高，同时也是自2001财年以来第一次提高股利分红。去年该公司每股支付的分红为140日元。

2004财年任天堂净收入暴增的主要原因在于NDS的强势热销，2005年1月1日至3月31日的第4财季内，任天堂的净利润为140亿日元，而去年同期则是亏损14亿日元。第4财季内最重要的收入来源就是NDS在欧洲的上市，欧版NDS上市首周内实际销量超过50万部，零售商的店头消化率高达77%。游戏软件方面，《超级马里奥64DS》的销量超过25万套。

任天堂的财务报告公布后，其股价在收市前一个小时内迅速上扬，涨幅达3.6%。



PSP及NDS版《红侠乔伊》新作双公开

Capcom日前宣布将会在PSP和NDS上各推出一款《红侠乔伊》新作。PSP版名为《红侠乔伊：VFX大战》，除了游戏版中的主要角色外，目前在日本播出的《红侠乔伊》动画版中的角色也会在本作中登场。游戏讲述"《红侠乔伊》系列"中的各角色为了争当新一集电影《蓝队长》的主角而展开格斗。本作的游戏方式类似"《任天堂全明星大乱斗》系列"，是一款格斗类游戏，玩家的目的是抢夺对手的"VFX能量"。

NDS版暂定名为《摩擦！红侠乔伊》，该作故事发生在巨大的主题公园中，神秘团体Madou偷走了电影，乔伊的目标是从他们手中抢回电影。本作将会加入一名新角色：乔伊的妹妹Jasmine。在本作中，当主角的"VFX能量"蓄满之后，玩家可以通过触摸屏幕发动"VFX Action"。本作还有一个新技能"SPLIT"，当画面出现粉红色的线时，在屏幕上用手顺着线滑过去就会把场景中相应的物体切断，借此攻击敌人。





▲PSP版新作中的角色Sprocket。



▲PSP版新作中的角色"小蓝队长"。



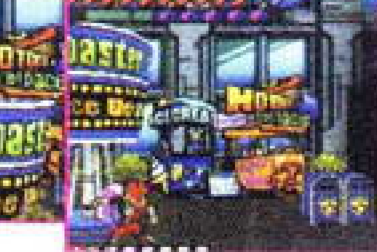


▲PSP版的游戏画面。

▲粉红色的线出现在广告牌下方，表示广告牌可以切断。



▲广告牌被切断砸到敌人身上。



▲NDS版的游戏画面。

话梅杂志&3DM-SMV

SCEK打造韩版PSP网络影音点播服务



随着美版PSP的上市，索尼的下一个目标就是亚洲地区。4月初，索尼相继公开了亚洲各地区的PSP发行计划，其中韩版PSP又因为其完善的网络功能而备受关注。韩国版PSP为之前日版的“超值套装”，售价为32.8万韩元，大约为人民币2600元。首批10万部韩版PSP将会赠送一张PSP网络启动用UMD光碟，以及一个月的网络服务免费使用权。韩国版PSP将于5月2日发售。

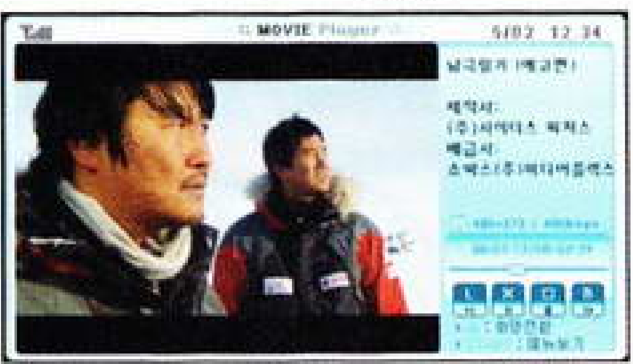


韩国版P S P 将会推出其专用网络服务“NESPOT”，这项服务是由SCEK与韩国无线网络服务供应商KT公司合作打造的。通过附赠的UMD网络启动碟中所附带的PSP网页浏览器，玩家可以浏览HTML、CSS、JavaScript、SSL等常见的格式标准。玩家可以在安装有KT公司提供的无线网络终端的地方，通过PSP的Wi-Fi功能无线上网。这项网络服务主要包括“PSP俱乐部”和“NESPOT”服务。目前在韩国各地已经有1.4万个地区安装了NESPOT无线网络终端，玩家可以在这些地区享受PSP的各项网络服务，并且也可以在自己家里安装NESPOTAP(AccessPoints，接入点)，这套装备的安装是完全免费的，第一个月免使用费。正式使用后每个月收费5000韩元。注册用户将会获赠赛车网游《Glorace》。

“PSP俱乐部”提供了新闻、游戏介绍、游戏攻略指导、游戏影片欣赏等内容。而通过NESPOT服务，玩家将会享受到视频点播、音乐点播、电子书、电子邮件、即时通信以及动画短片等服务。在视频点播方面，NETSPOT已经与当地的电影发行商及电视台合作，合作方包括SBS、MBC、KBS等，提供了大批电影和电视节目，影片采用的是与UMD影片相同的H.264/AVC高画质及音效的压缩格式，让玩家享受与UMD影片同等效果的网络影视节目。音乐点播方面对应索尼制定的ATRAC3/ATRAC3 plus格式，并且SCEK和KT也已经与包括索尼在内的韩国多家音乐发行商合作提供大批歌曲。



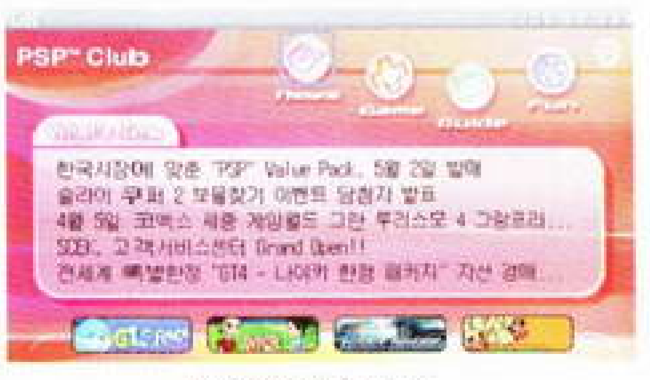
▲NESPOT界面。



▲PSP Online的视频点播界面。



▲PSP Online的音乐点播界面。



▲PSP俱乐部界面。



诺梅杂志&3DM-SMV

三星推出高性能游戏手机



4月4日，韩国第二大移动通信公司KTF宣布其酝酿已久的手机游戏门户网站“GPANG”正式开张。“GPANG”是KTF公司打造的新一代手机游戏服务品牌，该网站所提供的游戏只支持三星电子生产的“GPANG”专用手机“SPH-G1000”。这款手机采用滑盖式设计，拥有2.2英寸的26万色TFT液晶屏幕(解析度为320×240)，支持横竖两个方向进行游戏，并且设置有LR两个肩部按键，甚至还有游戏震动功能，这也是全球首款支持震动功能的游戏手机。该手机还支持MP3播放、听收音机，并内置130万像素摄像头。更加有趣的是，这部手机支持电视信号输出，可以将手机游戏画面输出到电视上。这部手机的售价为50万韩元(折合人民币约3400元)。



GPANG手机具有强劲的3D游戏性能，号称每秒可处理100万个多边形。目前KTF公司方面已经公布了对应该手机的《黑暗传说R》和《伊苏VI》，《伊苏VI》的容量高达50MB，将会采用3D画面。并且GPANG对应的游戏价格非常便宜，玩家只需支付9800韩元的包月费就能无限制使用直接无线下载，可以从网站上将游戏下载到电脑中，然后传输到手机上。如果玩家选择单独付费下载，《伊苏VI》和《黑暗传说R》的售价也仅为7000韩元(约50元人民币)和3000韩元(约21元人民币)。



港台版PSP发行计划正式公布

4月6日，玩家们期待已久的东南亚版PSP发行计划终于正式确定。SCEH宣布香港、台湾、新加坡三地的PSP Value Pack将于5月12日发售，台湾方面的SCEH合作伙伴将会从4月16日开始接受PSP主机和软件的预订。台湾版PSP(型号：PSP-1008K)售价为新台币8800元，香港版PSP(型号为PSP-1006K)售价为1980港币，新加坡版PSP(型号：PSP-1006K)售价为455新加坡币。初期推出的东南亚版PSP采用英文界面，今后会通过软件更新的方式改为中文界面。



东南亚版PSP首批 对应游戏

游戏名称	开发商	发售日
FIFA	EA	5月12日
MLB	EA	5月12日
NBA街头篮球秀	EA	5月12日
极品飞车 地下狂飙：对手	EA	5月12日
装甲核心 方程式前线	FromSoftware	5月12日
真·三国无双	KOEI	5月12日
潜龙谍影ACID	Konami	5月12日
麻雀格斗俱乐部	Konami	5月12日
山脊赛车	Namco	5月12日
山脊赛车 英文版	Namco	5月12日
永恒传说	Namco	5月12日
南梦宫博物馆	Namco	5月12日
大众高尔夫便携版	SCE	5月12日
捉猴啦P！	SCE	5月12日
泡泡龙 便携版	Taito	5月12日
电车GO！东京急行篇	音乐馆	5月12日
哗波猴学园	SCE	5月19日
波波罗古罗伊斯物语(暂称)	SCE	5月19日
死神BLEACH 灵魂升温	SCE	5月19日
新天魔界 混沌时代Ⅳ 另一个故事	Idea Factory	5月26日
太空侵略者 便携版	TAITO	5月26日
泰格·伍兹PGA巡回赛	EA	未定

诺梅杂志&3DM-SMV

■由自己设计AVG的新概念PSP游戏公布



From Software日前在东京召开了PSP新作《冒险玩家》(Adventure Player)的新闻发布会，通过这款新概念的游戏，玩家可以创造出自己的AVG游戏。本作将于6月30日发售，发售时将会附带3款已经设计好的游戏，分别为电子小说型AVG《怪奇圈》、PS时代冒险游戏名作《回声之夜》的最新作《回声之夜#1》、以及线条简单的恐怖冒险游戏《箱庭》。From Software的官方网站将会提供其他游戏供玩家下载，其



《怪奇圈》



《回声之夜#1》

中有收费软件也有免费软件。包括："《if》系列"第一作(文字冒险游戏)、《文学之门系列VOL．1 罪与罚》(文字主体的文学系冒险游戏)、《简便系列VOL.1》(童话故事型文字冒险游戏)、《简便系列VOL.2》、《QUIZ医食同源》(学习型小测验游戏)、《STARBOOK 十二星座》(星座知识学习游戏)。From Software的合作伙伴Althi将会提供的作品包括：《J·B·Harold杀人俱乐部》、《藤堂龙之介侦探日记》、《琥珀色的遗言》、《Tryangle Road》、《LOVE☆LOVE》(恋爱AVG)、《IQ诊断知识之泉》、《Welcome to English》(英语学习软件)等。

《冒险玩家》最大的特点就是玩家可以通过From Software所发布的可以在PC上使用的游戏开发工具"冒险玩家Studio"设计AVG，并且可以用数码相机拍摄的照片合成到游戏中，然后将这些游戏存储到MS Duo上，就可以在PSP上进行游戏了。From Software将会在6月~10月期间每周都在其官方网站上推出新游戏供玩家下载。玩家也可以用自己设计的游戏向From Software方面投稿，作品获得From Software方面采用后将会被作为商业化版本推出，而玩家则有机会参与From Software合作伙伴Stardust Promotion的新作品演出，与该公司的明星一起出演短片。From Software方面也将会推出专门讲解"冒险玩家Studio"操作的指南书籍，并且举办游戏设计大赛，游戏开发学校"娱乐媒体综合学院"也将会使用该软件作为教材。



▲在PC上操作的"冒险玩家Studio"软件界面。

■东芝日前公布了一项可以快速充放电的新型锂离子充电电池技术，能在短短1分钟的时间内充满80%的电力。东芝预定于2006年中开始量产此种新型锂电池。

■Konami日前宣布将会进军中国手机游戏市场，今后预计每年推出30款以上手机游戏，首发游戏为《魂斗罗》、《南极大冒险》和《沙罗曼蛇》，每款游戏的下载费用为2元。另外Konami也计划提供游戏铃声和待机画面下载。目前Konami已经在全世界30多个国家提供手机游戏下载服务。







■SCEA在GDC 2005的PSP主题研讨会"PSP Advanced Software Overview(PSP高级软件总括)"中透露了不少内部细节。据SCEA表示，虽然PSP的CPU运作速度可以达到333MHz，目前实际上是被锁定于222MHz以下，其他关联部分，例如绘图芯片、内嵌内存等都限定在其规格上限的三分之二。其主要原因是出于省电的考虑。

■Majesco宣布其正在制作《吸血莱恩》的PSP版。在PSP版中除了追加新的动作要素外，还将追加新角色，并对应2人协力通关。

■美国和日本地区的PSP都已经上市，并且亚洲其他地区的PSP发行计划也日益明朗，然而欧洲地区的PSP发行计划仍是无影无踪。据近期欧洲媒体方面的推测，欧版PSP的最早上市时间应该是6月份，而根据目前正在开发PSP游戏的两家欧洲公司的消息显示，今年夏季欧洲玩家可能都无法玩到PSP。据英国Gameindustry.biz网站报道，原定于今年秋季发售的一些欧版PSP游戏已经被确定为欧版PSP的首发游戏，据此推测欧版PSP可能会延期到今年秋季发售。欧版PSP的大幅延期招致很多游戏开发商的不满，因为他们的很多PSP游戏都已经基本制作完成，欧版PSP的延期令他们不得不打乱发行计划，蒙受了不小的经济损失。

■索尼日前宣布将会推出容量达2GB的高速版本Memory Stick PRO Duo，这款短记忆棒将于6月下旬正式推出，采开放价格，预计市价约5万日元左右。另外索尼宣布将于7月下旬推出1GB容量的普通版MS PRO Duo(型号为MSX-M1GS)，其资料传输速度为最低15Mbps，采用开放价格，预计市价约15000日元左右。





话梅杂志&3DM-SMV

最新日本掌机游戏周间销量榜

每年的3月底都是日本游戏界大作频出的时段，今年也不例外。本期销量榜的前4位都是3月24日发售的新游戏。《触摸！卡比》画面可爱，老少咸宜；《死神BLEACH》借了大热门的同名动画之东风，销量喜人；《蛋兽英雄》让SE这个名字第一次出现在了我们的掌机排行榜上，恶搞和猥琐之风惊天地泣鬼神；《真・三国无双ADVANCE》是近期GBA上最值得一玩的游戏，还没有给掌机更新换代的玩家不容错过。

累计时间2005年3月21日～2005年3月27日

第1位 NDS



触摸！卡比 周间销量72102套 累积销量72102套

继马里奥、瓦里奥和耀西后，任天堂的又一位大明星登录上了NDS平台。

Nintendo | ACT | 2005年3月24日发售 | 4800日元

第2位 PSP



死神 BLEACH 灵魂升温 周间销量39205套 累积销量39205套

游戏的片头动画相当精美，画面也非常了得，只可惜能选用的角色实在是太少了些。

SCEI | FTG | 2005年3月24日发售 | 4800日元

第3位 NDS



蛋兽英雄 周间销量29464套 累积销量29464套

NDS上的第一款RPG，游戏的音乐非常动听，各种猥琐搞笑的场面让人忍俊不禁。

SquareEnix | RPG | 2005年3月24日发售 | 4800日元

第4位 GBA



真・三国无双 ADVANCE 周间销量17204套 累积销量17204套

虽然玩法和之前的作品有很大区别，但游戏的爽快操作感和武器收集的乐趣都很好地被保留了下来。

Koei | ACT | 2005年3月24日发售 | 4800日元

第5位 PSP



捉猴啦 P 周间销量15204套 累积销量40020套

因为PSP主机上并没有模拟摇杆，所以系列的老玩家玩起本作时可能会有所不适。

SCEI | ACT | 2005年3月17日发售 | 4800日元

名次	机种	游戏	周间销量	累积销量	厂商	类型	发售日	价格
第6位	NDS	牧场物语 精灵驿站	14619套	36645套	MMV	SLG	2005年3月17日发售	4800日元
第7位	NDS	一笔吃豆	13788套	55462套	Namco	ACT	2005年3月17日发售	4800日元
第8位	GBA	洛克人 EXE5 加内尔小队	12634套	13万3802套	Capcom	A・RPG	2005年2月24日发售	4800日元
第9位	PSP	永恒传说	11935套	13万3400套	Namco	RPG	2005年3月3日发售	4800日元
第10位	NDS	瓦里奥制造 摸摸乐	8902套	69万7058套	Nintendo	ACT	2004年12月2日发售	4800日元

文 冰咖啡 编 马修

汉化讯息台

近期Dump GBC游戏的风潮很盛行，半个月来的汉化作品中，有三部来自于GBC，其中即包括D版商汉化的，也包括台湾厂商移植的。另外，在截稿前终于等到了火花天龙剑汉化的三部《火焰之纹章》，这些作品的发布堪称近期乃至2005年汉化界的大事之一。

数码暴龙 格斗天王



3月14日，由梦天创世纪Dump的一款格斗游戏发布了，这款名为《数码暴龙 格斗天王》实际上是10年前《恐龙格斗》的GB移植版，和数码暴龙根本没有关系。游戏所选的角色都是巨型猿人、恐龙一类的大怪物，亮点则是和《致命格斗》(即《真人快打》)那样血腥的终结技。该作手感、画面都比GB版的《致命格斗》要好许多。



音速小子3



3月18日，龙漫汉化组汉化的《音速小子3》(本刊译为《索尼克3》)发布了。此版本为完全中文版。破解：幻想；翻译：TonyLiu；测试：龙漫汉化组；并特别感谢蓝色宇宙、小龙和nailgo。由于汉化版借用了其他语言的字库，所以除了汉语，其他语言版本都有乱码！游戏中的小宠物“chao”根据官方译作了“乱乱”，美中不足的是汉化版的取名系统弄得不是太好，希望以后会改进。毕竟爽快感速度感十足的索尼克在国内的FANS是很多的。



e世代热血格斗

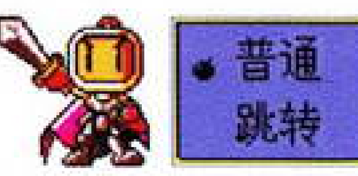


最近一段时间，GBC中文游戏的Dump又火了起来，唐晓东、天空联盟都放出了很多ROM。3月29日，游戏汉化联盟也发布了一款名为《e世代热血格斗》的GBC上的格斗游戏。该游戏的制作厂商不明，游戏的人物造型好像来自于NGPC版的《SNK VS Capcom》，一共7人，不过有1P、2P，所以人数看起来貌似14人，音乐用的则是《热斗 95格斗之王》。打斗时，人物感觉很轻，而且操作性差，没错的话，应该是台湾厂商的移植作品。



《炸弹人》D商汉化版





4月1日，汉化游戏联盟发布了D版商汉化的《炸弹人》，该游戏的发布还征求了由Dump者“天空联盟”的允许。使得该游戏也成为“中文游戏补完计划”中的一部分。

这款游戏非常好玩，以前我们在流金岁月中也作过介绍，中文语言环境下，大家将会更加清楚炸弹人的冒险目的。



诂梅杂志&3DM-SMV

《新约圣剑传说》简体第二修正版



4月3日，狼组发布了《新约圣剑传说》的简体第二修正补丁，此次主要的改动就是去掉了很多冗长的对话，用发布者话说就是：“省略气势磅礴的说明文字1k字，请自行yy。”此次文本润色为支点和huya，图片汉化以及大多数测试版的bug都正在汉化和修正。



《耽美梦想》1.02版



女生向的《耽美梦想》汉化版发布后，汉化者落雨清音又在4月2日发布了1.01更新版，新版修正地名及人名的错位，并解决了三个游戏选项死机问题；4月4日，她又发布了1.02版，这次又修正了三处死机的BUG。这款汉化后的女生向游戏很值得MM们玩，而在CGP论坛，落雨清音的《耽美梦想》专题版块也搞得热热闹闹，喜欢《耽美梦想》的MM们一起去交流吧。

《火焰之纹章》火花汉化版同时放出！

4月6日，几乎所有论坛都得知火花与狼组合作汉化的四部《火纹》做作品即将放出，在将近23：30分时，火纹终于发布了四部中的三部。分别如下：

《火焰之纹章 烈火之剑》

全面汉化了游戏作品，其中一些译名来源自《火焰之纹章完全事典》，也修改了部分原版游戏中的错误。



《火焰之纹章 圣魔之光石》

GBA最新的那款《圣魔之光石》的汉化版。



《火焰之纹章 圣邪的意志》

此游戏是将《火焰之纹章 圣魔之光石》进行改编而成。虽然并未重新制作，但改动了其中大多数数据、剧情和人物。不过因为时间紧，一些技术上的问题没有攻破，使得某些部分还不尽如人意。虽然本作主线流程还是和《火焰之纹章 圣魔之光石》一样，但细节方面几乎全面改动了。



除了以上三作，公布时准备一起发布的《火焰之纹章 封印之剑》汉化版由于一些原因处于停止阶段，但火花方面也称，过不了久，《封印之剑》的汉化还会重新开始。目前，《封印之剑》的剧情汉化了100%，支援汉化了100%，还有其他的汉化了50%，如此看，只要再开始继续汉化，那么《封印之剑》汉化版很快便会放出。



话梅杂志&3DM-SMV

掌机游戏综合发售表

4月下旬的掌机游戏市场可以说都是任天堂的天下。先不说GBA玩家期待已久的ACT大作《洛克人ZERO4》，光是NDS上三个版本的《任天狗》就已经让人难以招架了，再配合同期发售的粉红和蓝色NDS，相信到时候任天堂会笑得合不拢嘴了吧。PSP方面，《首都高BALTTLE》凭借着前几作不错的素质，应该会受到系列FANS的支持；《达比时刻》是一款轻松的赛马游戏，玩起来想必会相当休闲。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、日/英文原名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格。

2.红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE 2005年

4月21日	洛克人 ZERO4	ロックマン ゼロ4	Capcom	ACT	4800日元
	名侦探柯南 晓之纪念碑	名探偵コナン 暁のモニュメント	Bandai	AVG	4800日元
	杰作选！加油五右卫门1·2 雪姬与马吉涅斯	杰作选！がんばれゴエモン1·2 ゆき姫とマッギネス	Konami	ACT	3800日元
4月28日	模拟大楼SP	ザ・タワーSP	Nintendo	SLG	4800日元
	海贼王 龙之梦	ONE PIECE ドラゴンドリーム！	Bandai	ACT	4800日元
6月30日	桃太郎电铁G	桃太郎电铁G ゴールドデッキを作れ！	Hudson	TAB	4800日元
7月	死神 BLEACH	BLEACH	Sega	ACT	价格未定
夏	新·我们的太阳	新・ボクらの太阳	Konami	ACT	价格未定
	金色卡修 卡片大乱斗GBA	金色のガッシュベル！！ THE CARD BATTLE for GBA	Banpresto	TAB	价格未定



柯南再度登场，推理AVG玩家有福了！

Nintendo DS 2005年

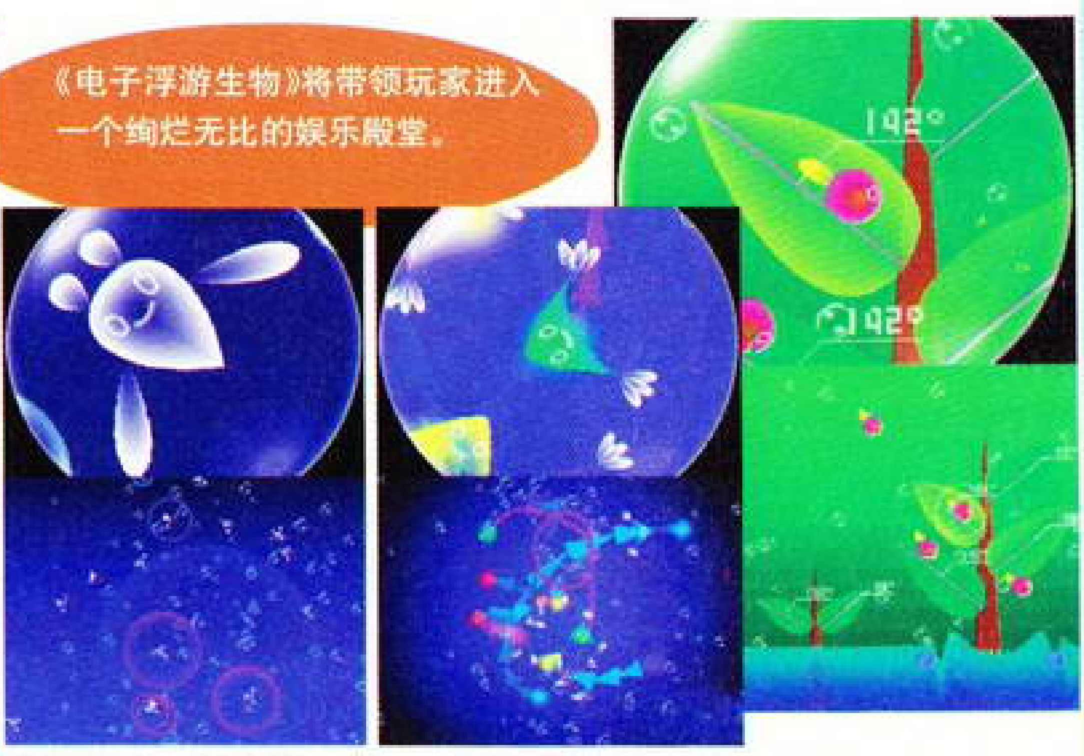
4月7日	电子浮游生物	エレクトロプランクトン	Nintendo	ETC	4800日元
4月21日	NARUTO 最强忍者大结集3 DS	NARUTO －ナルト－ 最强忍者大结集3forDS	Tomy	ACT	4800日元
	任天狗 柴犬与朋友们	Nintendogs 柴＆フレンズ	Nintendo	ETC	4800日元
	任天狗 腊肠狗与朋友们	Nintendogs ダックス＆フレンズ	Nintendo	ETC	4800日元
	任天狗 吉娃娃与朋友们	Nintendogs チワワ＆フレンズ	Nintendo	ETC	4800日元
4月28日	咕噜咕噜回旋投	ぐるぐる投げっと	Success	ACT	4800日元
	大众麻将DS	みんなの麻雀DS	MTO	TAB	3600日元
5月19日	炸弹人	ボンバーマン	Hudson	TAB	4800日元
5月	SD高达G世纪DS	SDガンダムGジェネレーションDS	Bandai	SLG	5800日元

话梅杂志&3DM-SMV

Nintendo DS 2005年

5月	东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授的脑锻炼 大人的DS练习	东北大学未来科学技术共同研究センター川島隆太教授の脳を鍛える大人のDSトレーニング	Nintendo	ETC	2800日元
6月16日	DS乐引辞典	DS乐引辞典	Nintendo	ETC	4800日元
6月23日	超级大战争DS	ファミコンウォーズ	Nintendo	SLG	4800日元
6月30日	轻松头脑教室	やわらかあたま塾	Nintendo	ETC	2800日元
8月8日	JUMP超级明星大乱斗	ジャンプスーパースターズ	Nintendo	FTG	价格未定
春	超执刀 墨丘利神之杖	超執刀カドゥケウス	Atlus	ACT	价格未定
	玩具头世界	トイヘッズ・ワールド	Interactive Brains	ACT	价格未定





《电子浮游生物》将带领玩家进入一个绚烂无比的娱乐殿堂。

PlayStation Portable 2005年

4月7日	WIPEOUT PURE	WIPEOUT PURE	SCE	RAC	4800日元
	遥远的时空中 彩绘手箱	遥かなる時空の中で 彩絵手箱	Koei	AVG	4800日元
4月21日	首都高BATTLE	首都高バトル	元气	RAC	4800日元
	达比时刻	ダービータイム	SCE	SLG	4800日元
4月28日	彼岸岛	彼岸島	Nowproduction	AVG	4800日元
5月3日	小死神（美版）	Death Jr.	Konami	ACT	价格未定
5月12日	太空侵略者 口袋版	スペースインベーダーポケット	Taito	SHT	3800日元
5月15日	横行霸道	Grand Theft Auto	Rockstar	ACT	49.99美元
6月2日	英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪	英雄伝説 ガガーブトリロジー 朱紅い雫	Bandai	RPG	4800日元
春	伊苏 纳比斯汀的方舟	イース ナピシュテムの匣	Konami	A·RPG	价格未定
	机动战士高达forPSP（暂名）	机动战士ガンダムforPSP（暂名）	Bandai	ACT	价格未定



本作的美版已经先行发售了，素质相当高哦！

话梅杂志&3DM-SMV



栏目主持：雷伊

《真·三国无双ADVANCE》玩法比较另类，带给了诸多"无双饭"全新的感受；《蛋兽英雄》素质平平，作为NDS上第一款RPG实在有些令人失望，对于系列FANS来说更是让人有些难以接受；《触摸！卡比》沿袭系列一贯的可爱风格，深受"卡比FAN"铭风的喜爱；《刀锋兄弟会》和《WIPEOUT PURE》是北美PSP的首发软件，画面素质十分优秀，玩起来也非常爽快。

真·三国无双ADVANCE



GBA

画面 / 音效 / 系统



马修（推荐）

和PS2、PSP版相比，本作明显当归为另类。游戏的打斗感不如想象中的硬朗但不失华丽，连击、无双乱舞、隐藏武器等给了玩家以真真实实的"无双感觉"。游戏中人物挺细致，表情丰富有趣，游戏音乐和人语更要称赞。虽说有种种优点，但机能限制使本作成为了完全的回合制，使游戏的流畅性大打折扣；隐藏人物太少，也使本作的重复游戏动力降低了许多。

雷伊

"《无双》系列"在任氏主机上的第一作。与PSP版相比，本作在画面和音乐表现上都显得较为简陋。但爽快的操作感还是很好地保留了下来。丰富的武器收集要素使得本游戏具有一定耐玩度，但是可供选择的角色过少不能不说是一个遗憾。由于机能限制，游戏改成了类似SLG的移动方式，这使得原作那种一气呵成的感觉荡然无存，流畅度大减。

卡带(128M)■Koei■真・三国無双アドバンス■ACT■2005年3月24日■1人■无对应周边■自带记忆功能

蛋兽英雄



NDS

画面 / 音效 / 系统

雷伊

SE在NDS上的第一款作品，不过作品的质量却不能令人满意。变成RPG后，本作在战略性上几乎为0，只要知道对手蛋兽的弱点那游戏几乎就毫无难度可言。主角本身并没有等级设定，只能通过战斗中召唤蛋兽来提升蛋兽的等级，这就使得离开蛋兽的战斗变得没有任何意义。游戏做得比较成功的地方就是那些蛋兽猥琐的造型和一些搞笑台词，音乐也十分不错。

马修（推荐）

本作虽然变成了RPG，但恶搞和猥琐是的本质丝毫没有改变，从某种意义上讲，本作变成RPG似乎是个表象而已。借助触控笔来进行即时战斗的感觉非常激烈有趣，时不时的那么一声怪叫或一阵傻哭给本来就相当搞笑的游戏流程更增添了乐趣。而作为系列的卖点"蛋兽"在本作中的表现非常活跃，连来自于PS2版那非常搞笑的猥琐召唤舞也被再现了！

卡片■Square Enix■エッグモンスターHERO■RPG■2005年3月24日■1～8人■无对应周边■自带记忆功能

触摸！卡比



画面
音效
系统

推荐 LIKY

一款传统的动作游戏完全摒弃了按键操作，只用一根触控笔点击画面，让主角通过数十个遍布机关和敌人的版面，相信任何人一开始都不会习惯。游戏最大的难点就正是体现在初上手这一阶段，个人最初甚至因此而大骂这样的操作，但是随着操作的熟悉，游戏所展现的魅力也让人深深沉迷，关卡设计之巧妙与游戏特殊的操作配合得丝丝入扣，隐藏要素也异常丰富，耐玩度高。

推荐 铭风

以可爱卡比为主角的新作终于在NDS上登场了，画面保留了GBA上前几作的风格，色彩十分绚丽。卡比依然能从敌人身上获得各种各样的能力。游戏的操作完全靠触控笔来实现，十字键不再起作用。在下屏能够画出绚丽的彩虹，而每关的任务就是要让卡比沿着你绘出的虹色路线前进，最终顺利到达终点。游戏实际操作起来十分有意思， 向各类玩家推荐。

卡片■Nintendo■タッチ！カービィ■ACT■2005年3月24日■1人■无对应周边■自带记忆功能

未名传说：刀锋兄弟会



画面
音效
系统

LIKY

游戏的画面素质实乃一流，充分体现了PSP强大的3D机能，无论是场景还是人物，画面的精细程度都令人赞叹，我们甚至可以看到武器上的花纹。本作表现出典型的"大菠萝式"的游戏乐趣，冒险、杀敌、升级、培养角色，收集各种强大装备也是游戏最吸引人之处，当然，与人联机冒险可以体会到更大的乐趣，可惜只能最多4 人联机。游戏最大的不足就是读盘时间令人烦。

推荐 马修

美式A · RPG大作！游戏画面精致，系统的设置很人性化，剧情更加是博大精深到让人欲罢不能·……简言之，美式A · RPG的精髓都在其中。不过游戏读盘时间稍长，另外金钱系统也显得较为鸡肋，因为游戏中的所需品都能从怪物身上打到。本作虽未能在借鉴《DIABLO 2》的基础上取得突破。但仍不失为经典之作。如果玩家喜爱欧美魔幻主题游戏的话，就绝对不要错过它。

UMD■SOE■Untold Legends: Brotherhood of the Blade■A · RPG■2005年3月22日■1～4人■无对应周边■112KB

WIPEOUT PURE



画面
音效
系统

LIKY

称本作为"F-ZERO+马里奥赛车"也许非常合适，本作明显吸收了它们的各项特色设定，科幻未来世界的赛道舞台，赛道中各种加速板，获得道具后可陷害敌人……画面是游戏最大的亮点，多变的场景、天候加上各种光源特效向我们描绘出一幅幅靓丽的画面。本作的速度感不错，不过要想完美体会这一点对玩家的要求相当高，因为稍微碰壁就会令速度大减，令人不爽。

铭风

本作在发售前就备受关注，入手后也的确觉得它继承了"《Wipeout》系列"的一贯特色——画面华丽，速度感一流。由于本作的游戏理念强调"科幻未来"的感觉，从而使本作并不拘泥于传统赛车游戏所执着的写实和物理特性。置身超高速比赛中的爽快感是PSP上的其他游戏不能给予的。对其车身的造型本人并不是很喜欢，此外游戏的默认白色菜单也不容易看清字体。

UMD■SCEA■WIPEOUT PURE■RAC■2005年3月23日■1～8人■无对应周边■432KB



神游万里

一 三年的期待

文 太阳黑子工作室 Darkbaby 编 LIKY



遥想三年之前，为国人度身订造的神游机在冷眼和嘲笑中悄然诞生，几乎所有关注者的目光都投向了索尼的中国大陆版PS2，然而随着时过境迁，iQue神游已经逐渐在广大中国大陆游戏玩家心目中建立起良好的品牌形象，每当笔者看到遍布大街小巷的电玩专卖店中赫然陈列的神游GBA系列行货主机，不由得对该公司三年来的辛勤市场耕耘产生了由衷敬意。

任天堂曾经自称比竞争对手更了解中国大陆市场，现状似乎也充分证明了这一点。三年前的国内市场环境远比想象中恶劣，水货和盗版泛滥成灾，政府的调控管制政策更是所有外资企业进入市场的最大瓶颈。任天堂大胆放弃“Nintendo”这个驰名全球的著名品牌，与颜维群博士联手创建了“iQue神游”全新品牌，当时许多业界人并不理解这个举措的真正意图所在，事实证明立足本土化经营思想有效规避了许多政策障碍，使得任天堂系列产品在中国大陆的推广计划比其他竞争对手进展更加顺利。从纯商业角度判断，神游机（iQue PLAYER）的销售遭遇了严重失败，至今为止累计出货数量勉强突破五位数，大量的人力物力付诸东流。然而神游机的挫折却具有非常积极的意义，任天堂方面由此获得了直接的市场反馈讯息，进一步加速了产品上市的调整步伐，很快就扭转了不利局面。神游科技良好的售后服务质量已经获得了消费者的广泛口碑，所积极提倡的“健康娱乐”口号更是树立了良好的品牌形象，神游还致力于进一步加强与广大专业媒体的合作，成为第三届CHINA JOY的2005 CGT“惟一官方合作伙伴”将更有助于其品牌进一步深入人心。

2003年度开始，神游科技正式被列入任天堂庞大的第二方资本合作伙伴序列，但这个初生牛犊无论重要性和独立性都远





远超过了驰名遐迩的前辈HAL研究所和Intelli-gent Systems，使之拥有了强有力的发言权。随着美、欧、日三大消费市场竞争日益激化，未雨绸缪的任天堂越来越多地把注意力集中到了潜在的中国大市场，岩田聪等高层多次公开预言未来中国的游戏市场规模将足以匹敌北美，因此抢占最后处女地的艰巨使命就完全寄托于神游的成败。神游科技是至今为止惟一一家获授权同时代理任天堂软硬件产品的第二方关联企业，在企业运营方面也拥有相当独立性，任天堂本社承诺至少在2006年4月以前不会把神游的业绩统合列入财务报表，神游公司的内部人士也多次明确向专业媒体记者表示目前并不存在着任何赢利压力。根据经营现状分析，神游科技运营三年来依然处于亏损状态，任天堂社长岩田聪去年10月接受《日本经济新闻》专访时就公开承认神游项目处于“赤字经营”状态，他同时也保证任天堂有足够耐心去面对中国大陆市场的挑战，即使连续亏损五年乃至十年也不会有所动摇，神游对于任天堂未来发展战略的重要性可见一斑。虽然最初阶段神游机和神游GBA的市场推广并不顺利，但神游科技并没有因此而退缩，反而全面增强了市场投入力度，这一切和任天堂背后的鼎力支持密切相关。从去年初开始，随着全球携带游戏产业的竞争急速激化，任天堂进一步加大了拓展中国市场的力度，岩田聪等高层人士频繁造访苏州神游总部磋商合作事宜，去年年底，神游科技临时增设的两条NDS生产线为任天堂取得年末

商战的圆满成功做出了积极贡献。

虽然任天堂等海外厂商先后把GBA和PS2引进了中国大陆市场，但这些行货产品的上市时间比国外着实晚了足足三四年，许多消费者因此对海外厂商的诚意表示了置疑，更有甚者把神游科技丑化成贩卖“洋垃圾”的代理商。不少朋友并没有清醒意识到中国TV游戏市场的特殊性，虽然国内已经拥有了一些有足够经济实力购买行货产品的核心玩家，但是总体比例还是相对较少，而且各地域间消费力落差极大，此外猖獗泛滥的盗版游戏软件更断绝了厂商赖以赢利的最大收益源，如此恶劣的市场环境令所有的进入者都举步维艰。如果与全球其他地域同步发售全新游戏产品，中国大陆市场并未完全具备足够的消费承受能力，采用低价倾销软硬件的策略又难以解决商品回流的问题。神游科技已经蛰伏了整整三年，在三年中不断积蓄着力量，大规模招募专业技术人才和架设商品销售网络，目前已经逐渐羽翼丰满。对于中国市场的特殊性，任天堂和神游一直在苦苦谋划着破冰之策，三年的成败得失使之逐渐寻觅到了市场突破口，万事俱备只欠东风，神游科技需要一款成功的商品来证明自身的努力并没有落空。

NDS无疑就是一款非常适合中国大陆市场的划时代商品。

二　真正的开始

早在一年以前，相关人士向笔者透露神游科技正投入巨大人力物力开发独自的服务器接口API项目（API：应用程序接口Applications Program Interface的缩写），当时并不理解其真正的战略意图，因为任天堂系列软硬件产品可以应用到大规模网络功能的相当有限，神游机虽然提供游戏下载服务，但也并不需要架设独自的API服务器接口。直到iQue DS计划正式浮出水面，直到阅读了任天堂社长岩田聪在GDC 2005发表了名为“玩者之心”的演讲全文，所有的一切疑团才得以豁然开朗。

岩田聪在GDC 2005的演讲中透露：任天堂将为全球所有NDS用户提供简便快捷的网络服务，玩家不但可以通过WI-FI进行近距离无线对战，甚至还可以上网实现远程互动娱乐，最为至关重要的一点，所有这些服务都将完全免费。就在GDC 2005结束后不久，任天堂和GAMESPY联合发表了共同架构全球免费网络终端的计划，该计划会采用GAMESPY研发的最新网络技术。神游科技显然参与了任天堂的全球网络计划，向所有国内的NDS消费者提供免费网络服务将成为引爆市场的一大卖点，针对中国市场地域广阔且消费层相对分散的特征，网络服务不但能够进一步提升游戏的附加价值，更有利于迅速建立起固定的消费群体，同时也是对抗盗版和水货的最终兵器，“收集、育成、追加、交换”这些过去由山内溥提倡的游戏四要素将在NDS主机上发挥到淋漓尽致。我们不妨大胆设想一下：未来官方可以通过网络不断提供游戏的扩充资料，例如赛车游戏的新赛道或RPG游戏隐藏迷宫等，而玩家在连线对战同时也能够自由交换游戏资料，例如《大合奏！乐队兄弟》等游戏的趣味性可以得到成倍提升。光靠销售硬件的微薄利润并不足以长期维持神游科技的浩大开支，软件销售的利润才是真正的王道，只有软件销售有利可图，才能吸引诸如Square Enix等越来越多的第三方厂商参与共同发展。去年7月的CHINA JOY游戏展，网星史克威尔艾尼克斯（现Square Enix中国有限公司）社长本多圭司就曾经表示：“只要神游或索尼的行货产品导入网络计划，Square Enix便可能全面提供协助……”现在看来本多先生当初的发言颇具有暗示性，如果有了SE等第三方的大力提携，神游科技未来的事业发展无疑如虎添翼。

Ridge Racer DS
山脊赛车DS

iQue DS的具体上市时间大致可以确定在5～6月间，最新情报宣称5月4日就有可能全面出货，年内将展开2005 CGT游戏大赛等多项全国性的大规模宣传活动，目前国内的游戏从业人员对iQue DS的前景普遍持乐观态度。

神游第一次真正走到了所有竞争对手的前面，正所谓行百里半九十，现在不过是事业的新起点而已……

文 雷伊



在Bandai将Falcom名作“《英雄传说》系列”的第三作《白发魔女》搬上PSP平台后，“卡卡布三部曲”的第2弹《朱红之泪》也即将以全新的姿态在PSP上登场了。这部具有里程碑性质的RPG巨作对每一个Falcom Fan来说都有着非比寻常的意义，如果你还没有接触过这个系列，那这次的PSP版便将是最好的契机。



英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪 PSP

英雄传说 ガガーブトリロジー 朱紅い雫

◆Bandai/Falcom◆RPG◆预定2005年6月2日◆日版
◆1人◆2MB以上◆4800日元
◆对应周边未定

卡卡布三部曲世界的简明年表

元年	作品	史实
0年	共通	世界大断层“卡卡布”诞生
52年	朱红之泪	巴鲁垛司教会成立
117年	朱红之泪	秘密社团“欧库托姆使徒”结成
149年	白发魔女	异界来的魔女访问各地
210年	白发魔女	各地举行巡礼仪式成为风俗
703年	朱红之泪	贝鲁船长发现南方航路和卡卡布
739年	白发魔女	进行巡礼的异界魔女消失
919年	朱红之泪	艾文在杜西斯西部诞生
929年	朱红之泪	艾文兄妹受到使徒袭击而失散
936年	朱红之泪	艾文和同伴展开寻找妹妹之旅
958年	白发魔女	贤者之都欧鲁多斯成立
971年	白发魔女	白发魔女残留的预言在各地被发现
978年	白发魔女	朱里奥在拉克比库村诞生
992年	白发魔女	朱里奥和克莉斯开始巡礼

艾文

贤者雷幕拉斯最后的弟子

本作的主人公。在幼时与妹妹艾梅尔一起被寄养于卡特多拉鲁，但是有一天，那里却由于受到了暗之使徒的袭击而沦陷。在混乱中，兄妹俩因为选择了不同的脱出道路而走散。逃脱后的艾文被寄养在贤者雷幕拉斯家中，和好友麦尔一起长大成人。尽管与妹妹分居两处，心中却一直挂念着她。

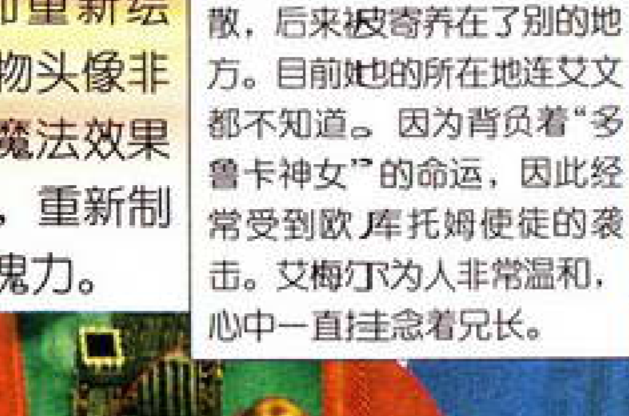
STORY



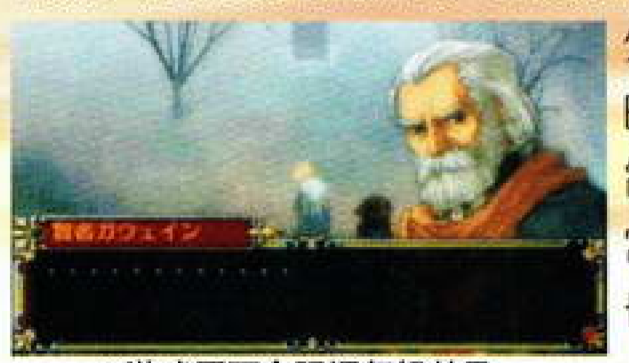
在众神沉睡之地艾尔·菲尔丁
存在着两个不断斗争的势力——
信奉光的巴鲁垛斯教会
推崇暗的欧库托姆使徒
那时人类尚未迎来独立的生活
一直受着诸神之名的束缚
这就是发生在卡卡布之彼方
围绕在人与诸神之间的壮大物语……

游戏画面全部重新制作!

本次的《朱红之泪》将采用与去年年底推出的PSP版《白发魔女》相同的制作引擎，因此在画面表现上将远胜于之前发售的电脑版。游戏中的场景将全部用3D来表现，并且一些场景还会加入雨、雾等特殊的气候效果。另外，本次的登场人物将再次由岩崎美奈子老师重新绘制，超大比例的人物头像非常精美。战斗中的魔法效果也将用3D方式表现，重新制作的魔法十分具有魄力。



▲游戏画面风格和PSP版的前作十分相似。


▲游戏画面会强调气候效果。


▲重新制作的魔法效果充满魄力。



▲一些建筑物的地板上还会出现倒影。

成为精灵神之巫女的少女

艾梅尔

艾文的妹妹。在卡特多拉鲁遭受袭时与艾文走散，后来被寄养在了别的地方。目前她的所在地连艾文都不知道。因为背负着"多鲁卡神女"的命运，因此经常受到欧库托姆使徒的袭击。艾梅尔为人非常温和，心中一直挂念着兄长。



艾尔·菲尔丁三贤者之一



葛维因

名气响遍艾尔·菲尔丁的三贤者之一，被称为"力之贤者"。同时担任着巴鲁埃司教会顾问一职，保护着被暗之使徒追杀的艾文和艾梅尔。61岁。

与PSP版《白发魔女》联动!

玩过PSP版《白发魔女》的玩家一定还记得游戏通关时的那个存档吧，只要将这个通关存档与即将发售的本作联动，那么《朱红之泪》中就会出现隐藏情节！还没将《白发魔女》通关的玩家趁着三部曲的新作还未发售，赶快把前作玩穿吧！





卡卡布三部曲第二弹华丽登场!



与艾文一起展开旅程的好友

麦尔

出生于乌尔特村的少年。因为经常狩猎所以非常擅长使用手中的回旋标，同时对白魔法也非常得心应手。因为村子里没有和他同年的孩子，所以当艾文来到乌尔特村的时候就和他成为了亲密无间的好朋友。为人比较温和，像哥哥一样默默支持着性格冲动的艾文。因为担心艾文，所以决定和他一起展开寻找艾梅尔的旅程。

对麦尔紧追不舍的少女

夏浓

奇布里村出身的17岁少女。性格单纯无邪，如果下定决心就会发挥惊人的行动力。在被盗贼团捕获后受到了艾文等人的解救之后，被麦尔深深吸引，从此就坚信麦尔是她心目中最为理想的男性。

战斗方式全面升级！

POINT1 新要素“特殊技”追加

前作《白发魔女》的战斗中，只要将力量槽续满就可以发动必杀技。在更加注重战略性的本作中，除了必杀技外，还追加了特殊技的设定！根据角色的不同，特殊技也将不尽相同，这无疑将成为战斗中新的乐趣。

▲战斗菜单中追加了“特殊技”选项，究竟有什么效果呢？

POINT2 存在距离概念？

本作中加入了距离概念，射程外的敌人将无法攻击。这个时候，就需要玩家调整自己与敌人之间的距离了。如果活用“待机”这个选项，就可以灵活掌握和敌人之间的距离，让战斗更加轻松。

◀即使魔法等间接攻击，也存在着射程。

读盘时间超大幅度提升!

PSP版《白发魔女》虽然画面效果十分惊人，但不足之处也是显而易见的，那就是它的读盘时间。前作在进入战斗前后以及战斗中发动魔法时都会有漫长的读盘时间，这一点让不少玩家非常失望。本次的《朱红之泪》将完全摒弃这个缺陷，让读盘速度得到全面提升！每次进入战斗和结束战斗时的读盘时间将缩短为1秒钟！这个巨大的进化将使得战斗更有爽快感！



▲快速的读盘时间将令玩家更喜爱本作的战斗。

人物设定——岩崎美奈子

本作的人物设定是曾经为众多人气游戏设计过角色的岩崎美奈子老师。岩崎美奈子之前曾经为PS2版的《转生学园幻苍录》等作品设计过人物，她的画风细腻而不做作，很容易就能捕获玩家的心。

雅契姆

在木灵之森的一所小屋中和祖父二人相依为命的15岁少女。对任何人都能够非常温和诚恳地对待，拥有能与圣兽弥发沟通的能力。在守护圣兽"弥发"的时候，她会表现出异常坚强的意志。



与圣兽心灵互通的不思议少女

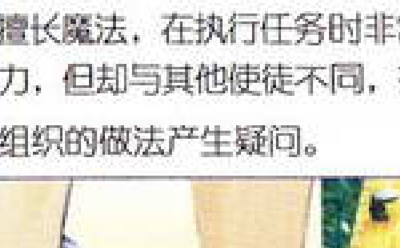


欧库托姆使徒独立部队一员

达古拉斯

人称"迅雷达古拉斯"，身手敏捷的冒险者。剑圣加斯多鲁的得意门徒，持有师父的宝剑"雷光剑"。对艾文等人来说是像兄长一样的存在，28岁。

露蒂斯



袭击卡特多拉鲁的组织"欧库托姆使徒"独立部队的一员，年仅16岁就率领了大批部下，在独立部队中相当活跃。擅长魔法，在执行任务时非常冷静。虽然具有非常强大的能力，但却与其他使徒不同，并不喜欢杀戮，同时开始渐渐对组织的做法产生疑问。



米雪尔

在旅行途中和艾文等人相遇的魔导士，虽然才28岁却已经已经拥有大魔道士的魔法能力。为了要让自己在魔法、品德等方面有更深的造诣，他一直坚持着自己的修行之旅。





天地之门
天地の门
PSP
◆SCEJ/Climax◆A・RPG◆预定2005年◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定

充满东方魅力的剑术A·RPG游戏《天地之门》这次又有新的情报公布了，对于这款PSP上的原创游戏，相信不少玩家都在密切关注中，从各方面来看，本作的表现都非常令人期待，好了，这次的新情报要给大家介绍的是游戏中五大剑术门派之一的北方玄武门，还有游戏初期的剧情，大家慢慢往下看。

文 LIKY

五大剑术门派之一——北方玄武门

本作中，玩家可以自由组合各种特色的剑技，打出花样繁多的连续技，而剑技主要分为“斩技”和“突技”，本次要为大家介绍的五大剑术门派之一的北方玄武门，就是以“突技”为得意剑技的门派。除此之外，北方玄武门的人还能熟练操纵水的力量，使出威力巨大的“气功术”。

舞若蝶飞，突如蜂蜇

与擅长“斩技”的东方青龙门不同，北方玄武门擅长的是“突技”，“突技”相对于“斩技”要求更高的技巧，往往会先用华丽的剑招迷惑敌人，寻找敌人的弱点，然后进行一击必杀式的突刺，给予敌人致命打击。所以对于北方玄武门的剑术，大陆盛传“舞若蝶飞，突如蜂蜇”赞誉。



◀先用华丽的剑招迷惑敌人，寻找敌人弱点。

▶然后进行一击必杀式的突刺。

操纵水之力的气功术

游戏中的五大门派各自都会一种属性的气功术，而北方玄武门能够自由操纵水之力，使用水之气功术。使用者会吸收周围的水之元素，然后一举释放出来，根据气功术等级的不同，威力也会不同。



◀一级的水之气功术只在主角周围产生一圈水雾。



▶三级的水之气功术威力大增，范围也增大。

电玩巴士&3DM SMY

相生·相克系统

在本作的世界中，有金、木、水、火、土5种属性存在，这正是由我们中国传统的五行演变而来，所以，这5种属性之间存在着相生相克的关系，比如金克木，木克土，土克水，水克火，火克金。同时，金生水，水生木，木生火，火生土，土生金。主人公可以使用不同属性的“气”，当切换不同的气时，主人公的攻击力、防御力等都会产生变化。比如，当主人公使用连续技，如果下一招的属性与前一招相生，那么攻击力就会上升，反之则下降。



▲红色箭头为相生，蓝色箭头为相克。

序盘剧情揭露

在最初的剧情中，主人公神武与少年英玄相遇，两人相谈甚为投机，不过在第二天，英玄却突然失踪，同时神武发现自己身上带着的东方青龙门的剑谱不翼而飞，难道是英玄……带着这个疑问，神武决定追寻英玄。

◀为了找回丢失的剑谱，神武决定前往北方的玄武门。

▶神武在途中遇到有藏和无藏两兄弟为恶，于是拔刀相助，救下了女孩露洋。

▲刚刚到达北方玄武门，神武就目睹了一场惊心动魄的决斗，玄武门的门主玄冥与前来夺取秘宝的玄罗的对决。

▲女孩露洋的来历似乎有些不明，但看起来对神武没有恶意。

▲在这里，神武终于找到了英玄。

新角色介绍



露洋
声优：久川绫
神武在前往北方玄武门的途中遇到的神秘女性。



露英
声优：久川绫
露洋的双胞胎妹妹，性格活泼开朗。



有藏（兄）
声优：坂东尚树
性格阴险冷漠，总是利用自己的弟弟办事。



无藏（弟）
声优：坂东尚树
性格粗暴且没头脑，完全按照哥哥指示来行事。



玄冥
声优：纳古六朗
北方玄武门的门主，因为身体染病而退下一线。



玄罗
声优：寺灿昌纪
北方玄武门的弟子，脾气火爆，表现欲强烈。

在吸血鬼群栖的小岛，你能否死里逃生？

文 雷伊





higanjima

继3月24日的《死神BLEACH》发售后，又一款根据人气漫画改编的作品也即将在PSP上登场了，那就是松本光司先生的《彼岸岛》。PSP版的《彼岸岛》在传统电子小说的基础上加入了一些以往同类作品中没有出现过的新系统，从而使这款作品玩起来更加紧张刺激。下面，就请各位跟随雷伊一起进入那血光漫天的死亡之岛吧(抖)。

彼岸岛	PSP
彼岸岛	
◆Nowproduction◆AVG◆预定2005年4月28日◆日版	
◆1人◆400KB◆4800日元	
◆无对应周边	

「この傷はいつから?」
「森で襲われた時だから､もう二時間になるかな…」

▼根据选择不同的选项，玩家可以自己决定剧情的发展。

苦しむ吸血鬼達の様子に異変が起こった。
吸血鬼達の頭がザクロのように割れ、
血を吹き出した。
「ぐえええええつ!」
そして､その割れ目から､
何本もの細い昆虫の足が出てきた。

彼岸島 一 松本光司

▲松本光司的《彼岸岛》目前正在讲谈社的《周刊Young Magazine》上连载。



故事简介

为了寻找已经失踪两年的哥哥，主人公宫本明前往了一座恐怖小岛。岛上一年四季都盛开着血红色的彼岸花，因此人们给了它起了这样一个名字——彼岸岛。在小岛上等待着明的，是一群以吸食人血为生的吸血鬼。为了活着逃出这座充满着恐怖与绝望的小岛，明与吸血鬼们展开了战斗……

这次PSP版的故事背景大体上沿袭了漫画的世界观，但是情节却基本上都是原创的，所以说即使是对原作故事已经十分了解的玩家也可以找到全新的感觉。

描写从被诅咒之岛逃亡的战栗AVG游戏!

系统简介

本作在进行方式上不仅包含了作为主体的AVG部分，还加入了一些简单的动作指令。别看这些动作指令十分简单，它们的出现可是会大大加强游戏的紧张感的哦。

喰われる!!
明は真剣にそう感じた。
目の前にいる化け物のような男が
人間であるとは思えない。
…だ!

AVG部分

游戏的主要部分。在这个部分中，玩家可以通过精美的游戏画面和临场感十足的背景音乐来感受到游戏的精彩故事。根据选择不同选项，故事的发展也会出现分歧。

「ぐわあああ!」
理性を失った船長が
叫び声をあげてケンに襲いかかった。



▲游戏的画面表现非常出色。

话梅杂志&3DM-SMV

动作部分

在彼岸岛上，玩家时常会遇到恐怖的吸血鬼，这时就需要和它们战斗来死里逃生了。动作部分将会毫无先兆地穿插在游戏流程之中，能否顺利完成同样会影响到游戏的剧情发展。



▲根据动作指令的完成与否，剧情将会发生变化。

体力槽系统

游戏中的同伴都有一条体力槽，当体力槽为0的时候，同伴就会死去。除了在动作部分受到敌人攻击使体力下降外，通常的AVG部分的选择也会影响到同伴的体力。换句话说就是，同伴的生死将完全掌握在玩家自己的手中。



▲游戏过程中必须时刻关注同伴的体力。

人物简介



游戏的主人公，为寻找两年前失踪的哥哥前往了彼岸岛。在岛上的经历让他获得了很大的成长。



明小时候的玩伴，也是队伍中惟一的女性。健的女朋友，正是因为担心健，才半推半就地来到彼岸岛。

拿着宫本明哥哥的相机出现在明面前的少女，邀请明等人前往彼岸岛的就是她，不过即使是在岛上，她还是和明等人分头行动……



明所在的队伍中队长级别的人物，具有很强的责任感。即使是在极度危险的时刻，他都能镇定地领导小队全员。





在明的队伍中属于比较不起眼的角色，性格温和，为了解救明的哥哥，与明一起踏上了彼岸岛。



真名叫三村政和，经常与健一起行动，很能调动队伍中其他成员的情绪。



文具店老板的儿子，在队伍中属于头脑比较好使的成员。以成为医生为自己的目标，曾经几次帮助队伍脱离了危机。

话梅杂志&3DM-SMV

钢之鍊金術師 FULLMETAL ALCHEMIST

文 雷伊

超人气的动画《钢之炼金术师》虽然已经在去年完结，但仍一直为爱好者们津津乐道。BANDAI公司继在GBA上推出两款游戏后，终于发布了在NDS上制作新作的消息！凭借优秀的人设和剧情而走红的《钢之炼金术师》结合拥有新颖玩法的NDS，又将给玩家们带来什么样的惊喜呢？以下为大家送上最新的情报！

自小就拥有炼金术天分的两兄弟，为了复活积劳成疾而去世的妈妈，进行了炼金术中的最大禁忌——使死者复活的"人体炼成"。结果他们尝到了失败的惩罚，哥哥爱德华失去了右手和左脚，弟弟阿尔方斯则失去了整个身体。那年，哥哥11岁，弟弟10岁，他们烧掉自己的家之后，为了取回失去的身体而坚定地踏上了寻找"贤者之石"的旅途。

钢之炼金术师(暂定) NDS

钢の炼金术师

◆BANDAI◆ACT◆2005年夏季◆日版

◆游戏人数未定◆容量未定◆价格未定

◆对应周边未定

人没有牺牲的话就什么都得不到，为了得到什么东西，就必须付出同等的代价，这就是炼金术的"等价交换"原则。那时我们坚信那就是世界的真实。



阿尔主斯·艾尔林克
Alphonse Elric

昵称阿尔，艾德的弟弟，失去了肉体而灵魂被固定在铠甲上。外表看来是机械铠甲，但灵魂却是一个温柔的少年。冷静的他常扮演制止兄长失控的角色，同时也是最理解兄长艾德的人，为了取回原来的身体和哥哥一起踏上旅途。

爱德华·艾尔林克
Edward Elric

昵称艾德，爱德华请洛克威尔家为自己打造了左腿和右手的钢铁机械铠义肢，并通过自己的努力12岁便通过国家炼金术师认证考试，成为史上最年轻的国家炼金术师，并被赋予「钢之炼金术师」的称号，为寻找贤者之石而不断旅行。不过听到别人口中说出"矮"等字眼就会暴走。

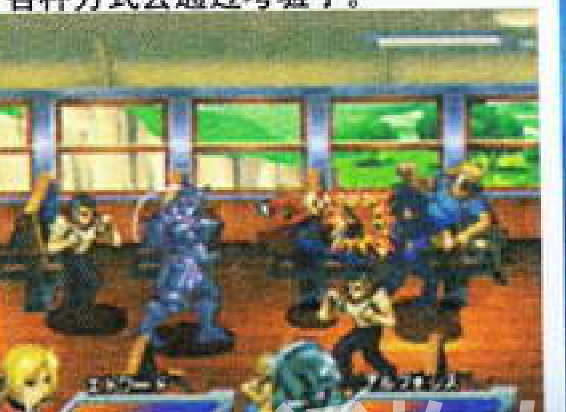
横版卷轴的游戏方式





▶艾德和阿尔都擅长格斗技，对付一般的人类敌人根本用不着炼金术！

◀游戏中主要是控制1个角色，然后另一个作为援护。从已知的画面来看，应该是使用哥哥艾德。游戏过程中有敌人和机关，这就需要玩家使用各种方式去通过考验了。



何为贤者之石？

贤者之石是可以使人无视"等价交换原则"进行炼成的增幅器，由于它的增幅作用，使爱德觉得也许可以利用它来恢复弟弟的身体，所以艾尔利克兄弟一直在寻找它。据传军队内部也一直对它进行秘密研究，但是它的炼成材料却是活人。

话梅杂志&3DM

扣人心弦的剧情！




▲马斯唐大佐和艾德通话，2个画面分别把两人的表情表现得很生动。



悲惨事件的4年后，成为了国家炼金术士的艾德和阿尔为了寻找“贤者之石”而来到了东部边境的一个小镇，却惊讶的发现这里的教主大人竟然不需遵守“等价交换”原则随意使用炼金术，甚至宣称可以让人复活，深知那是不可能的2人展开了调查，游戏由此展开......




▲事件发生时采用两个画面，对话和剧情画面分开来表示。




▶ 科内罗的所谓“奇迹”只不过是使用了炼金术来迷惑民众的伎俩而已，但其手中的戒指却让其绕开了“等价交换”原则，那是否就是传说中的“贤者之石”？



在动作游戏中如何活用NDS的机能呢？







两个画面一定会给玩家带来全新的体验！利用触摸屏画出正确的炼成阵，就是使用炼金术进行各种炼成！

注目！触摸屏的利用！

使用炼金术把面前的敌人打倒吧！




游戏中，玩家操作艾德和阿尔在关卡里前进并打倒敌人。面对巨大的合成兽，艾德使用炼金术把右腕变型为利刃！

◀ 空手赤脚对付巨大的合成兽显然作用不大，艾德决定使用炼金术！

◀ 在触摸屏上迅速地画出正确的炼成阵！

▶ 炼金术发动！

▶利用炼金术把右腕变成了剑，普通攻击力上升，艾德在与合成兽的战斗中取得了优势！



诂機雜志&3DM-SMV

文 铭风

nintendogs ニンテンドッグス

任天狗
Nintendogs **NDS**

◆Nintendo ◆SLG ◆2005年4月21日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆4800日元（含税）
◆对应周边未定

看过之前的“前线”大家已经知道《任天狗》将分三个版本发卖了吧。玩家首先要从15种狗中选出自己所中意的小狗，开始培育。你能够观察小狗的情况，利用触控笔来进行触摸，培养感情。也可以教它们各种各样的技能，以夺取大会的优胜为目标。游戏的过程和方法都掌握在玩家自己手中，可说是随心所欲的一款游戏啊。



选择小狗

在游戏最初，玩家要从宠物店中选择想要一起生活的小狗，根据版本的不同，可选用的小狗种类也不一样。相同种类的小狗还会在性别、毛发颜色和性格上有差异。



◀ 能够同时养育三条小狗，从下屏可方便地确认小狗的性别。



◀可在宠物店购买想要一起生活的小狗。



▶在资料画面还可确认小狗的性格。同时我们还可看到购买小狗所需的花费。

起名

终于确定了自己想要养育的小狗了，这个时候可以考虑给它起个名字了。游戏的系统非常体贴，配合麦克风多次呼唤小狗的名字，它便会记得那个声音，知道那个是自己的名字。以后再次呼唤的时候会跑到你跟前来。



▲点击下屏后便开始录音了，呼唤小狗的名字吧。



◀ 多次呼唤后小狗会记住你的声音。



▲同时也可在游戏中记录小狗的名称。

话梅杂志&3DM-SMV



教授技能

之前已经介绍过可以教会小狗多种动作，让它在比赛中取得好成绩。现在来说说教授的方法。首先要利用触控笔来控制小狗做出你想要教授的动作，然后还是要利用麦克风进行录音。小狗会记住你所喊出的口令（如牵手就喊日语的“PAU（パウ）”），在下次听到这个口令时就会做相应的动作。



▲先用触控笔让小狗做出牵手的动作。



▲利用麦克风进行录音，喊出口令。



▲小狗会记住玩家的口令，领悟技能。



散步

如果你养过狗，那你肯定知道每天都是要带狗出去散步的（俗称溜狗）。在游戏中当然也有带狗散步这个模式。在散步的过程中玩家要利用触控笔控制绳索，牵制住小狗不让它到处乱跑。散步的时候还有可能会找到礼包，里面是随机的物品。



◀在散步的过程中小狗会得到奖品，里面装的到底是什么好东西呢？



◀要利用触控笔来控制绳索，小狗会充满好奇心地在街上溜达。

洗澡

散步归来的小狗身上会被弄脏，这时要替小狗进行清洗。在清洁的过程中要使用清洁剂来替小狗进行刷洗，这个举动能提升小狗和你的好感度哦。



▲右上的两个图标分别是用清洁剂进行刷洗和用水进行冲洗。无论是刷洗还是冲洗都要利用触控笔在下屏进行操作。

种类繁多的物品

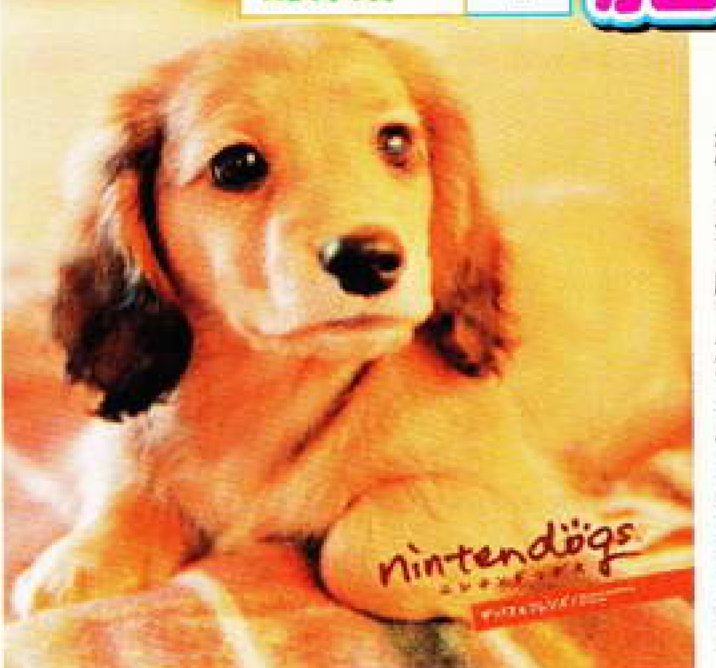
为了丰富和小狗的生活，游戏中提供了多种物品。有用来和小狗进行玩耍的，也有用来装饰打扮小狗的等等。而这些物品的得到方法除了上面所说在散步时得到外还可以在商店中买到，要花钱就是了。

▶这是商店的选择画面，中间是宠物店，而周围则是各种商店。除了购买外，物品也可以在商店里卖掉。



话梅杂志&3DM-SNV







迷你腊肠犬

原产于德国，在所有的犬种中它的腿是最短的，由于身长是肩高的两倍而得名。性格活泼好动，勇敢而忠心护主。由于嗅觉奇佳而经常用做追踪和搜寻。它奇特的身形和垂耳朵的样子十分吸引人，现在是日本人气最高的小狗之一。

迷你史纳莎

原产于德国，拥有宽阔结实的身躯和粗硬的毛层。以头上那老者般的浓密的眉毛和豪快的胡须为特征，古怪而又可爱。是天生的调皮专家，它奇特的长相配合那精怪的大眼睛，时刻会为你带来无限的活力。由于十分忠心而被用做看门狗较多。

德国黑背

出生于德国的牧羊犬家族的德国黑背非常聪明，精力也很旺盛。拥有高度警觉性，本能地怀疑任何陌生人。能够胜任所有种类警犬的工作，如侦探，巡逻和搏斗。同时由于能够很好的和训练者进行配合，至今还是用于警犬的首选犬种。



约克夏

英国原产的小型犬，因产自英国的约克郡而得名。刚出生时毛色是全黑的，但渐渐地毛泽会越来越美，是最需要护理毛的犬种。它经常被当作玩赏犬，因为拥有美丽的长毛和可爱的脸庞，而被人称为“活宝石”。

巴哥

巴哥犬是原产于中国的玩赏犬（俗称哈巴狗），全身长满短毛并且身体健康，是很适于初饲者饲养的狗。其毛色包括银色、黑色、黄褐色等。该狗面目虽狰狞，但心地善良，记忆力强，深受人们的喜爱。



可爱小狗的介绍 2

吉娃娃和朋友们

吉娃娃源于墨西哥，名称源于墨西哥的吉娃娃市，是全世界最小的狗。同时因为其可爱的面貌和水灵的大眼睛而在世界范围内广受欢迎。性格上聪明伶俐，同时十分听话。对于陌生人会报有敌意，不宜进行训练。



吉娃娃

查理斯骑士王

英国原产，由英国王室所宠爱并饲养的褐色小狗的变种。在王室中的生活使其具有了王室的气质，是一种有着绅士表情的长毛垂耳狗。性格上十分活泼，和其他种类的犬种都能相处得很好。



西施

原产于中国。西施犬容貌端庄漂亮，纯善可爱，故冠以西施犬芳名。其特征为覆盖全身的长长的体毛，又被称为狮子犬。性格聪明伶俐、尊贵典雅而略显高傲。和猎犬不同，西施犬是纯粹的玩赏犬。

拉布拉多猎犬



原产英国，成年的拉布拉多身高会超过55厘米，是较大型的狗。拉布拉多嗅觉灵敏并且十分容易训练，被用做警犬、导盲犬和侦察毒品等。其性情温和、活泼好动、忠于主人，是值得信赖的家庭犬。

比格猎犬

原产于英国，是狩猎犬中最小型的，特征是它垂下的长耳朵。性格稳定，喜欢成群结队。由于它们聚在一起时喜欢吠叫、吵闹，所以根据法语的“大开嘴巴”而起了现在这个名字。比格猎犬以擅长捕猎野兔而闻名，是狩猎活动者的忠实伙伴。



诺梅杂志&3DM-SV

可爱小狗的介绍 3

柴犬和朋友们



柴犬是自古以来就生活在日本的犬种，也叫丛林犬。它警觉性高，个性机敏，身体强健，以前主要是被人类训练用来猎捕小动物。柴犬习性聪明，身体清洁，体型较小但护卫性强。由于对主人十分忠诚又容易训练，十分受日本家庭的欢迎。



柴犬



苏格兰牧羊犬

原产地英国，名称根据苏格兰岛这个地名而来，特点是细小的鼻子。身体素质很好且耐寒、性格上十分忠实。由于其视野宽阔、且容易训练，自古以来就是非常可靠的牧羊犬。

原产于英国威尔斯的小狗，由于身形娇小，一直是小狗的代名词。它的主要任务是保护小孩，平常的工作除了牧羊外还会追赶猎物。其个性聪明忠实，活泼开朗，勇敢机警，喜欢与人撒娇。

威尔斯柯基犬



迷你笃宾犬



原产于德国，是一种身体结实的短毛狗，其外观自然、高傲。精力旺盛，同时警觉性也很高，是优秀的家庭犬，也是抓老鼠的能手。在1900年前在德国之外的地方默默无闻，进入美国后才大受欢迎。

原产于法国的的玩赏犬，特点是全身被蓬松的卷毛所包围，又称卷毛狮子狗，在欧洲被当作宠物犬而饲养。成年贵宾犬聪明而优雅，步伐有力而自信。经过修剪和精心美容，能使它具有与众不同的神态和特有的高贵姿态。

玩具贵宾犬



电梯杂志&3DM-SMV

文 树之大精灵　编 雷伊

在之前的杂志上，我们已经为大家介绍了《SD高达 G世纪DS》的一些基本情报，随着发售日期将近，我们又取得了更多的新情报。本辑将为大家重点介绍本作新披露的的剧情部分以及小队战斗中的新要素。



SDガンダム GGENERATION DS ジージェネレーション ディーエス

SD高达 G世纪DS	NDS
SDガンダム G GENERATION DS	
◆BANDAI ◆S・RPG◆2005年5月26日◆日版	
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆5800日元	
◆对应GBA记录	

战斗中精彩场面再现！



▲感人场面的再现，两人收到拉拉・辛的心意吗？

《机动武斗传G高达》多蒙与玲的合体攻击



▲“《高达》系列”里的异类《机动武斗传G高达》的高潮！多蒙与玲心意合一打出最终奥义“石破・LOVE・LOVE天惊拳”！

在地图画面中，历代《高达》系列的名场面以事件的形式再现。满足了必要的发生条件后，就会自动发生事件了。当然也有区别于前作的原创事件发生，这也是“《G世纪》系列”的特色了。





▲《机动战士高达》中最终决战！主人公阿姆罗的高达与宿命的对手夏亚的吉翁号的激烈战斗！

原创故事情节

《G世纪》系列的故事情节类似于《机战》那样的把不同作品的故事串联在一起，“《高达》系列”从初代开始到最新的《SEED》经历了26年的发展，其内容可以说是博大精深，而不同时代作品的人物之间发生的故事更是天马行空却碰撞出耀眼的火花。

▶ TURNX绝对是难缠的敌人！



诺梅杂志&3DM-SMV

《G世纪》原创剧情

《机动战士高达SEED》里的超人气角色拉克丝与《新机动战记高达W》里的最终敌人米利安·匹斯克特在战场上相遇，会发展出什么样的情节呢？



哈利VS马修玛

《∀高达》中登场的眼镜男哈利与《ZZ》中出场的马修玛的相遇发生的情节竟然是……







▲《08MS小队》的斯罗与爱娜发动特殊攻击。

小队系统的新元素！

小队系统是“《G世纪》系列”的特色之一，本作在原来的基础上再作出进化。组成小队不但可以集中火力击破敌人，更可以使出对敌方小队全体的特殊攻击，但要消耗一定量的SP。只是特殊攻击对队伍中的成员组成有要求，熟悉原作人物之间的关系的话应该不成问题。





▲三人小队的特殊攻击即将开始。

使出特殊攻击时，队友间会发生特殊对话。不过卡洛德和蒂珐是《高达X》里的人物，而科瓦特罗是出自《Z高达》，看来队伍中有部分人存在特殊关系就可以使用特殊攻击了。

拥有出类拔萃的实力且其红色的座机让联邦军闻风丧胆，最终却在大战役里失踪的吉翁军ACE驾驶员尊尼·莱登，有谁能理解他的内心呢？



话梅杂志&3DM-SMV

大家是不是已经对《SD高达G世纪DS》充满期待了呢？

◀高达世界的"梦之队"——阿姆罗、夏亚与哈曼并肩作战！

▶ID技能则是本作中新加的系统，它能始终发挥作用，包括提升队员能力，可使用NT武器还有能提升小队移动力等各种效果。

▶部分特有的ID指令能实现全体能力上升。全体性的明净止水实在太强力啦！

新！各OVA中登场的超人气机体抢先报道！

机动战士高达0080 口袋中的战争

Kampfer
编号MS-18E，是吉恩公国军最后的量产型MS，拥有高机动和重火力的特点。其名字在德语中为"斗士"之意。

Gundam G-4 "Alex"
为アムロ而开发的新人类专用机1号，但最终没交付到其手中。代号是RX-78NT-1，NT为"NEW TYPE"之意。

アレックス

ケンプファー

机动战士高达0083 STARDUST MEMORY

GP02 サイサリス

GP03 ステイメン

GP02 Physalis
"高达开发计划"中开发出来的试作型2号机，搭载了禁止使用的核武器。Physalis(酸浆果)花语为"虚伪"。

GP03 Stamen
"高达开发计划"中开发出来的试作型3号机，Dendrobium的核心部分，单体作战的性能也很高。Stamen即为花朵中的雄蕊。



GOP3 Dendrobium
GP03 Stamen与武器库/推进器的Orchis组合而成的超大型机动兵器，拥有匹敌一个MS大队级别的战斗力。Orchis即为"花瓣"，Dendrobium(石斛兰)的花语为"任性的美女"。



Neue・Ziel
拥有丰富的武器、超高机动性、[I-FEILD]发生装置……简言之就是一台具备压倒性战斗力的大型机体。机体名字的意思为"新目标"。

话梅杂志&3DM-SMV

文 铭风



以大人气动画《火影忍者》为蓝本的动作游戏最新作即将在NDS上登场了。游戏的最大特色便是能够利用NDS的机能来结印并发动忍术了。之前的介绍只是简单地提了一下，这次"前线"就为大家详细介绍各种忍术和一些其他要素。

NARUTO 最强忍者大集结3	NDS
NARUTO 最强忍者大集结3 for DS	
◆Tommy◆ACT◆2005年4月21日◆日版	
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定	
◆对应周边未定	

靠结印来发动忍术！鸣人率领的忍者军团活跃在NDS上！

使用触摸屏来发动忍术

这就是上次"前线"所说的利用触摸屏来发动忍术，在游戏中提炼了"查克拉"后下屏便会出现印。按照屏幕上的提示进行操作，结印成功后便能够发动威力巨大的忍术或是召唤术，给予敌人很大的伤害。



▲这个便是下方出现的印，鸣人只有顺利结印后才能发动忍术。



▶▼按照提示在触摸屏上进行操作，顺利的话鸣人便会施展出必杀技——螺旋丸！



用麦克风使火球术再现！

除了在触摸屏上结印外还是有别的忍术发动方法存在的。比如佐助所施放的豪火球之术，要利用到NDS的麦克风。在忍术发动的瞬间内，按照画面的指示对麦克风吹气，便能够看到佐助喷出熊熊的烈火了。



▶以佐助为控制角色，忍术发动时上屏会出现提示。





▶及时向麦克风吹气便能够看到豪火球之术了。由于自己的吹气而喷出的强烈的火焰将敌人吞噬……这感觉应该不错吧。

话梅杂志&3DM-SMv

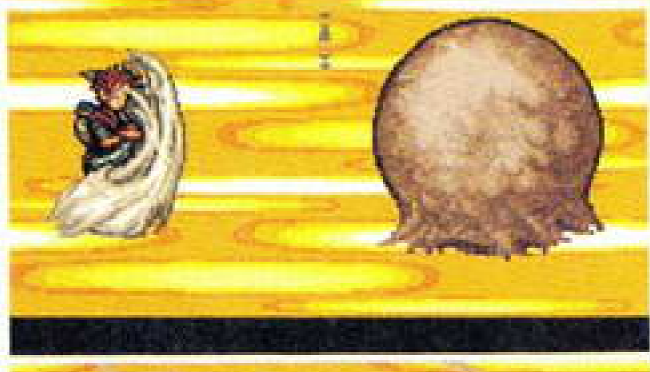
丰富多彩的三人小组组合





▲中间的便是主要角色，点击两边的角色能够将他们呼唤出来。

游戏过程中的战斗是以三人小组为战斗单位的，而玩家只可以控制其中一人。本次游戏中出现的角色数量十分多，因此小队组合也多种多样。除了被控制的主要角色外，另两人属于援助角色。只要点击下方角色的头像他们便会现身，发动奥义帮助御敌。





▲这里呼唤出来的是我爱罗，发动奥义将包围佐助的敌人全都清除。

查克拉的使用

查克拉即发动忍术所必需的身体能量，除了发动忍术外还有其他作用，利用查克拉能够在墙壁上进行移动。在移动途中如果将查克拉消耗光，便会从墙壁上落下……合理地使用查克拉吧。

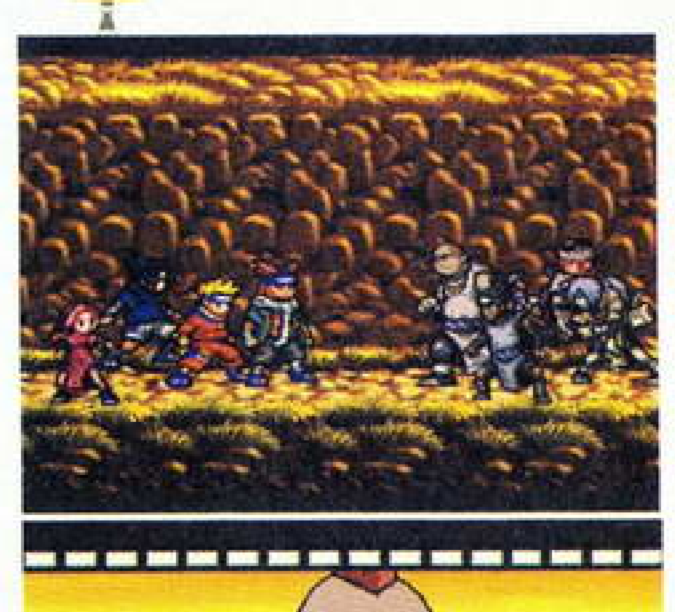


▲画面左上，HP下方的黄色槽表示了查克拉的残留量。在墙壁上移动时会不断消耗。

▼当查克拉耗尽后，便会从墙壁上掉下来。

事件以迷你游戏的形式发生

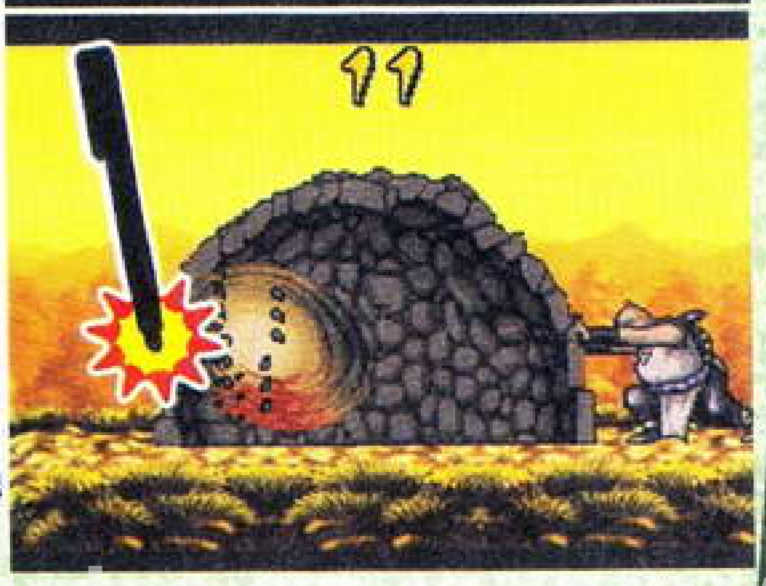
漫画中的大多数情节都会在游戏中登场，而本游戏的特色是某些事件是以迷你游戏的形式发生的，其中大多数迷你游戏都要利用到触摸屏。这里为大家介绍的是和音忍众战斗的情节。为了帮助鸣人小队，丁次舍身和音忍次郎坊开始了战斗。





◀阻挡在鸣人面前的是音忍四人众，下屏显示头像和对话。





▶站出来的是叶忍的同伴秋道丁次。战斗以迷你游戏的形式展开，点击触摸屏在限制时间内将石壁打破。

话梅杂志&3DM SMV

看似简单的画面内包含了无数的乐趣！

文 雷伊

《动物之森DS》是第一款宣布支持NDS无线Wi-Fi网络的经营游戏，该系列曾经在N64、NGC上大受好评，本作不但拥有可爱的3D游戏风格，透过NDS的无线网络还能跟其它朋友共同在温馨的《动物之森DS》的游戏世界中，培养自己的宠物，建立自己的家园，交换自己的宝物，或是共同组队冒险。游戏采用的视点让玩家感觉到是生活在一颗宁静的小行星上。在追求声光效果优秀的游戏时，不妨关注一下这款风格淳朴的游戏吧。





动物之森DS
Animal Crossing DS
NDS

◆Nintendo ◆RPG ◆2005年11月25日
◆游戏人数1～4 ◆自带记忆功能 ◆39.99美元
◆对应周边未定◆推荐年龄：全年龄

在《动物之森》系列中玩家将会置身于一个古怪的森林之中，游戏环境的色调以及拥有气球头的人物都保留了系列作品的一贯特色。本作将在系统方面很好的利用NDS的特点，本作的WiFi功能支持四名玩家同玩，在同一个村子里行动。

轻松和谐的小镇



游戏中需要和其他人物交流，小键盘极大地方便了文字的输入。



道具需要拿到手上才能使用哦！



图案都可以由自己定制！活用触摸笔，连衣服的

玩家还可以通过触摸屏输入文字或者图片与其他人聊天。触摸屏同时还被用来作为选择菜单。NDS上愉快的进行游戏，是《动物之森DS》里最大的目标。

话梅杂志&3DM-SMV



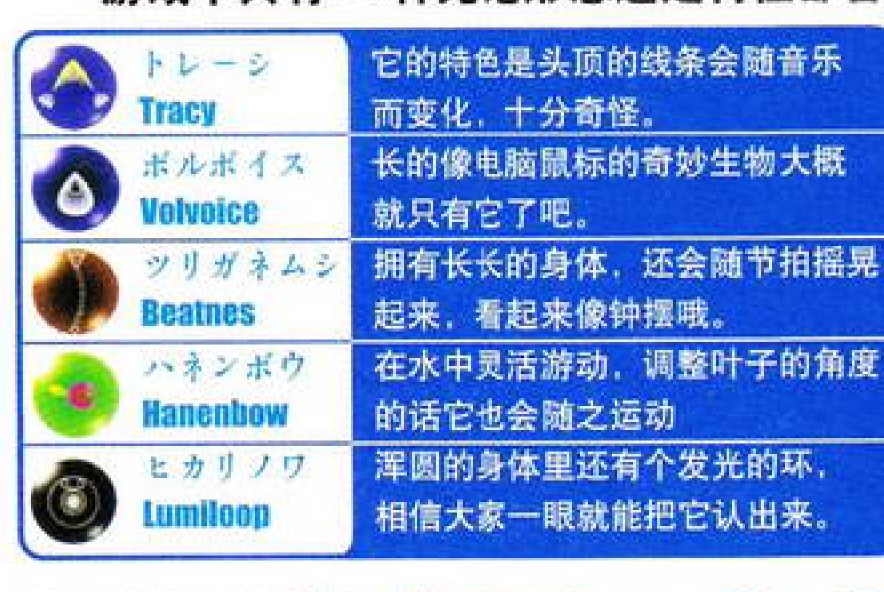
能对光与声音有反应的电子浮游生物，对你的喜怒哀乐有反应的游戏，一件结合图象与音乐的艺术品，听起来是不是很神奇？玩家将在4月7日就能与这款创意十足的游戏接触了。

电子浮游生物 **NDS**
エレクトロプランクトン
◆Nintendo◆ETC◆2005年4月7日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元（含税）
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄



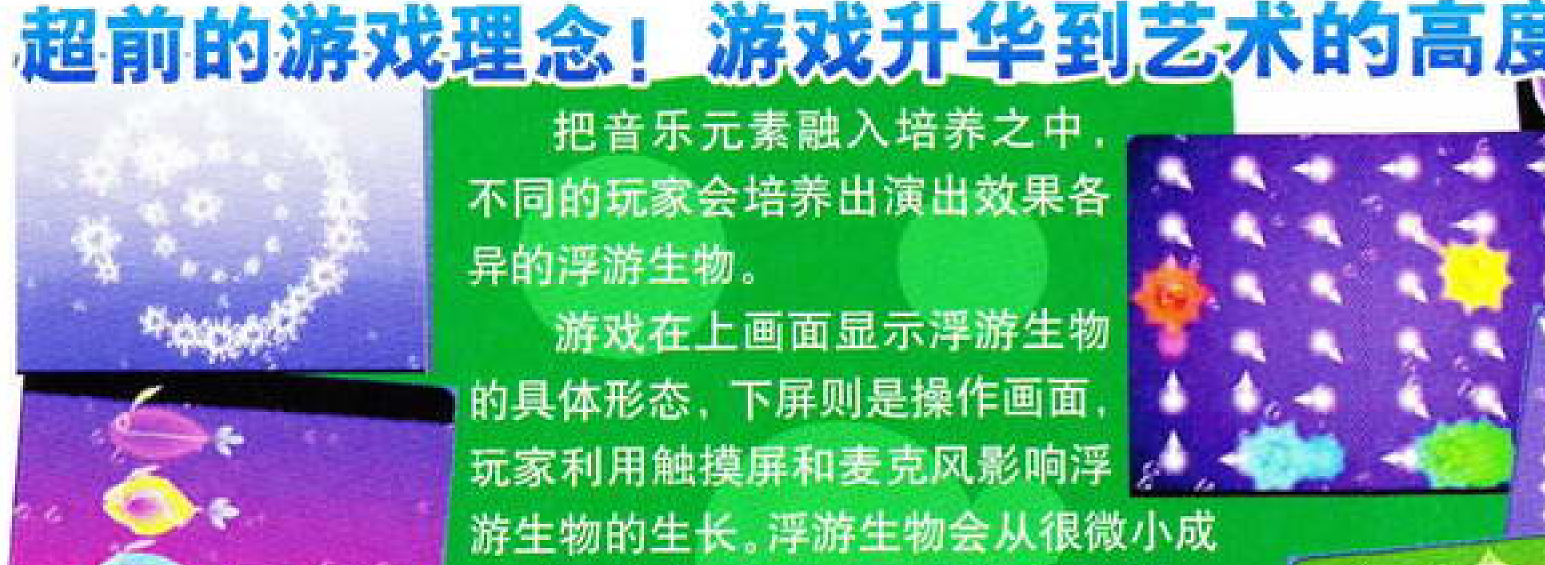
来培养你自己喜爱的电子浮游生物吧！

游戏中共有10种无论形态还是特性都各异的浮游生物，其中还有些带可爱微笑的品种呢！



トレーシ Tracy	它的特色是头顶的线条会随音乐而变化，十分奇怪。	ルミナリア Luminaria	名字取自墨西哥的圣诞灯，它也会在黑暗中发出柔和的光哦。
ボルボイス Volvoice	长的像电脑鼠标的奇妙生物大概就只有它了吧。	マリンスノ Marine-Snow	“海雪”是它的名字，当它们聚集成群的时候，仿佛海底也会下雪。
ツリガネムシ Beatnes	拥有长长的身体，还会随节拍摇晃起来，看起来像钟摆哦。	レックレック Rec-Rec	拥有像鱼一样的形态，不过尾巴是4个会旋转的突出物，还会自己唱起歌来。
ハネンボウ Hanenbow	在水中灵活游动，调整叶子的角度的话它也会随之运动	タイヨウチュウ Sun-Animalcule	像太阳似的向四周散发光芒的形态让它有个如此动听的名字：太阳虫。
ヒカリノワ Lumiloop	浑圆的身体里还有个发光的环，相信大家一眼就能把它认出来。	ナノカープ Nanocarp	有一对米老鼠般耳朵的，会对麦克风的声响做出拍手反应的可爱的小家伙。

超前的游戏理念！游戏升华到艺术的高度！

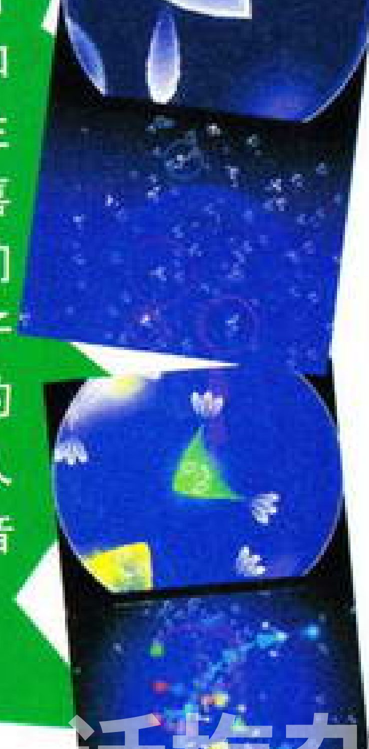


把音乐元素融入培养之中，不同的玩家会培养出演出效果各异的浮游生物。

游戏在上画面显示浮游生物的具体形态，下屏则是操作画面，玩家利用触摸屏和麦克风影响浮游生物的生长。浮游生物会从很微小成长到具有类似现实中生物的高级形态，并会排列成有趣的形状。







游戏方式就是在日常生活中用各种声响和触摸来刺激电子浮游生物，它们可是有不同喜好的，记得别欺负它们呀。当玩家培养的电子浮游生物繁殖成群的时候，就会呈现让人赞叹不已的图形和音乐，给人说不出的奇异美感！

制作者档案

岩井俊雄先生

Toshio Iwai

1965年生，1985年成为第17届现代日本美术大赏的最年少的获奖者。重视使用电脑进行创作活动，目前从事声光艺术的研究，是个出色的音乐家。

咕噜咕噜回旋投

咕噜咕噜回旋投 NDS
ぐるぐる投げっと
◆Success◆ACT◆预定2005年4月28日◆日版
◆1～4人◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定

文 LIKY

之前我们简单给大家介绍过这款另类的“投球”游戏《咕噜咕噜回旋投》也许大家会觉得这款类似打高尔夫的游戏的进行方式太过简单了，其实该游戏的系统还是蛮有趣的，下面就来为大家深入介绍一下了。

与对手的竞争

游戏的进行方式很简单，就是与对手们在不同的赛道展开竞赛，击打自己的魔法球“莫罗”，通过一系列地形，最后最靠近终点的人就是胜利者。游戏进行时，玩家与对手们会按照顺序展开行动，而在这个过程中玩家要交替进行两个重要行动，那就是“投掷”和“防御”。

投掷

当轮到自己行动时，玩家就要进行投掷莫罗的行动，投掷方法在12辑已经给大家介绍过了，是通过触摸屏完成的。不过具体的投掷类型还是分为好几种，比如有“普通投”、“回旋投”、“挖掘投”等等，效果各不相同，玩家要根据赛道的造型、障碍等情况选择合适的投掷方法，这样才能打败对手，战无不胜。



▶可以选择不同的投掷方法，投掷效果各不相同。

防御

当轮到对手进行投掷行动时，玩家就要做好防御行动，因为对手投掷出去的莫罗可以攻击自己的莫罗，将自己的莫罗击飞。所以玩家此时必须进行防御操作，避免被对手打击。而当自己的莫罗具备某些特殊能力后，防御行动还可以反让对手受到伤害。

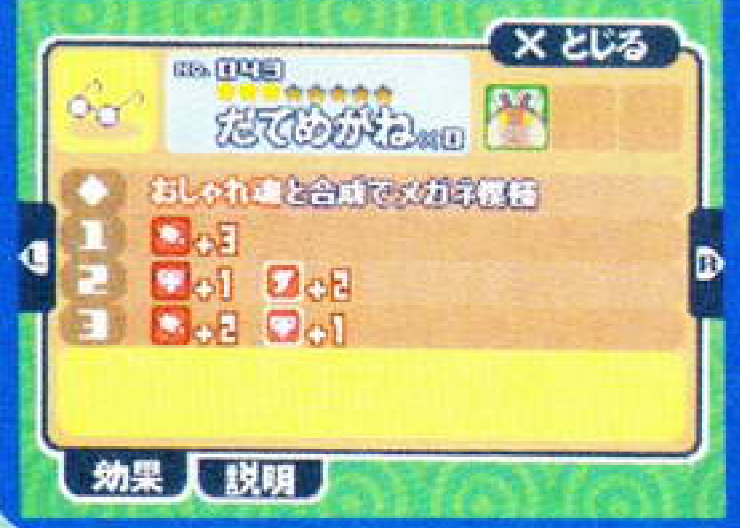

◀怎样防御对手的进攻也是重要的操作技巧。

收集道具育成莫罗

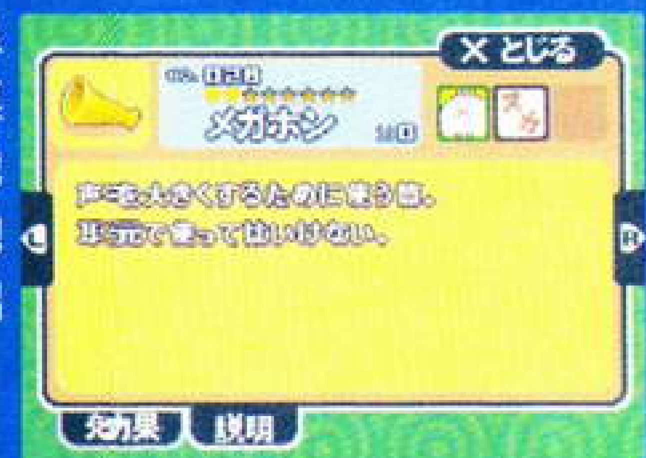
つけもの石　まりも　学生かばん　標識

▲种类丰富的道具。

身为被击打对象的莫罗是可以成长的哦，玩家只要将游戏中收集到的各种道具加在莫罗身上，就可以让他们获得各种特殊能力或者提升能力。游戏中的道具数量超过100种之多，而且可以进行组合然后再附加到莫罗身上，玩家可以自由地组合并附加给莫罗，让他具有各种新能力，育成出自己独有的莫罗。



◀组合不同的道具，可以让莫罗获得不同的效果。



▲各种道具会有图鉴说明，一目了然。

诺梅杂志&3DM-SMV



不让PSP专美！无论在日本还是中国都大受欢迎的动漫作品《死神BLEACH》的游戏继推出PSP版之后，又将在GBA上初次登场！本作由SEGA发行，无疑为进入晚期的GBA增添了一丝活力。

死神BLEACH(暂名)
BLEACH(暂名)
◆SEGA◆ACT◆2005年7月◆日版
◆1人◆容量未定◆价格未定
◆对应周边为定

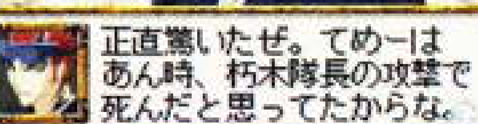
GBA BLEACH ブリーチ

文 铭风

死神登陆GBA！

漫画、动画人气高涨的作品《BLEACH》初次在GBA登场，故事情节自露琦亚借出死神之力的事情败露而被“尸魂界”强行带回开始，玩家在游戏中将扮演主人公黑崎一护偕同好友石田雨龙、井上织姬、茶渡泰虎闯入死神的世界“尸魂界”去救出露琦亚。原作风格热血，硬派，剧情更是环环相扣，由于有优秀的剧本，所以在游戏中无论以原作故事主线还是原创的分歧路线来发展情节都会乐趣无穷。此外与故事相关的其他人气角色也一并登场，其中的帅气的“尸魂界”死神部队的正副队长们更受到爱好者的热烈拥护呢！而游戏中的战斗是通过指令来进行，所以推测对手的下一步行动非常重要。采用指令战斗系统的游戏的惯例，大魄力的必杀画面一定是不可或缺的。



▲恋次在原作中虽然出场较晚，但人气非常高！



▲战斗画面中，下方显示主角的状态，上方则显示对手的状态。一护千万要小心恋次的斩魂刀“蛇尾丸”呀！



▲热血刚直的一护为了救出露琦亚决定去闯尸魂界！



▲大魄力的战斗画面，让人看得热血沸腾！



▲露琦亚的哥哥朽木白哉是否愿意帮助一护救出自己的妹妹呢？



▲石田雨龙是个可以信赖的同伴，经常给一护建议。

文 铭风



洛克人 ZERO4

ロックマン ゼロ 4

◆Capcom ◆ACT ◆2005年4月21日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆4752日元
◆对应周边未定

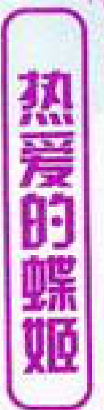
大人气的的动作游戏系列"《洛克人ZERO》系列"的最新作品马上就要和大家见面了。本次讲述的故事终于不局限于半机器人之间的战斗了，将涉及到人类，十 分让人期待啊。同时游戏在系统上的革新也是比较大的，之前的几次"前线"为大家介绍了"武器夺取系统"和"天气变化系统"，下面就让我们来看看游戏中还有哪些变革吧。

BOSS介绍

之前为大家介绍了"八斗士"中的四位BOSS，这次我们将剩下的四位也介绍给大家。

深渊怪啸

原先是属于斩影军团的半机器人，它们身处海军基地的潜水艇中，接收幻影的直接命令，主要任务是找到并处分阿卡迪亚内部的反叛者。由于工作性质的关系，其他军团长全都不知道它们的存在。在幻影死后他们的存在就等于消失了。而现在，他们收到了一个新命令："反叛者的名字是ZERO"……



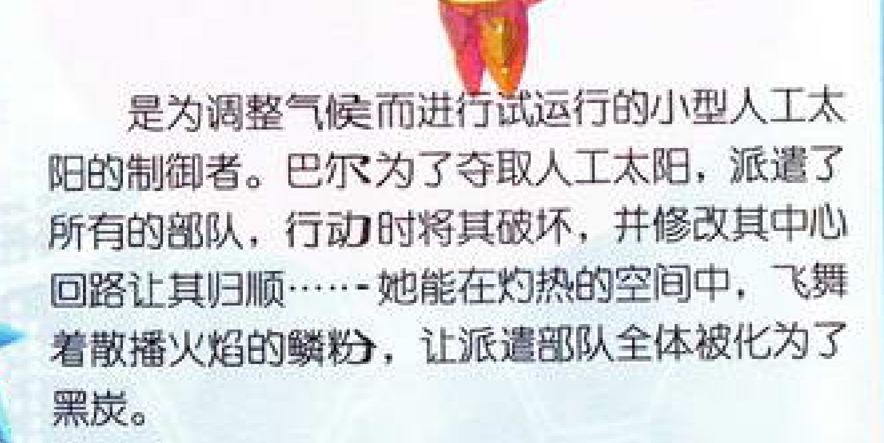
热爱的蝶姬

是为调整气候而进行试运行的小型人工太阳的制御者。巴尔为了夺取人工太阳，派遣了所有的部队，行动时将其破坏，并修改其中心回路让其归顺……她能在灼热的空间中，飞舞着散播火焰的鳞粉，让派遣部队全体被化为了黑炭。

鸡眼贤蛇

是用于电子战的半机器人，擅长干扰电波和热分解。能用光学传感器侵入半机器人，用病毒攻击图像处理器的各种活动。在能够在病毒被完全删除的时间内完全抑制住敌人。





双极角头王

两肩的电磁尖角能够暂时性地赋予物体磁性，自由自在地进行吸引和排斥，而代价则是要消耗大量的能量。他每次战斗所消耗的电力相当于一个城市所消耗的能量。由于其身体内部蕴藏了超传导线圈，如此才能得到能量，支持他的行动。

诺梅杂志&3DM-SMV

依靠妖精的成长让ZERO的攻击变强！

妖精培育系统

在ZERO的战斗过程中，电子妖精一直是占有很重要作用的。一般是随着故事而得到，而经过主角的培育会进行成长。本作的妖精不仅仅对ZERO的各个能力（如HP的多少）产生影响，还能够让ZERO的枪和剑的攻击能力得到强化！所以培育妖精也能对战斗起到非常重要的帮助。



妖精的均衡培养

游戏的精灵种类还是依照惯例有三个类型，有体力相关的“护士系”妖精，运动能力相关的“动物系”妖精，还有技能相关的“黑客系”小妖精。利用战斗中收集到的E能量水晶，能够使妖精的等级上升，而妖精的能力也随着等级的上升而增强了。不过要注意的是妖精的综合等级是有上限的。如何在有限的等级内平衡的培养三种妖精是玩家所要考虑的了。



▲从右上精灵旁的数字可以看到综合的上限。

回复体力

使战斗中出现体力能源，回复ZERO的体力。能够回复的体力数随着妖精的等级上升而增加。在ZERO体力剩余不多时可安心使用。



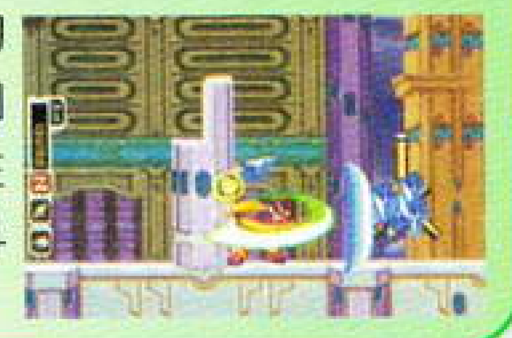
射击强化

使射击攻击的威力上升，同时还能够改变子弹的属性。灵活变换各种属性来针对敌人的弱点进行攻击吧！



光剑强化

能够使光剑的攻击形态产生改变，能让光剑三连斩的最后一击变为向上斩击，或产生冲击波。对战斗十分有帮助。



话梅杂志&3DM-SMV



文 铭风

海贼王 龙之梦	GBA
ONE PIECE ドラゴン ドリーム	
◆Bandai◆A・RPG◆预定2005年4月28日◆日版	
◆1人◆记忆要求未定◆128M◆4800日元	
◆对应周边未定	

《海贼王》这部作品相关的漫画和动画皆拥有超高的人气。现在，一款以它的外传故事为背景的动作类RPG即将在GBA上和各位玩家见面！

将草帽海贼团所丢失的记忆和信念取回来吧！

由于某些原因，由路飞所带领的草帽海贼团的同伴们都丧失了记忆，把各自的信念和梦想都忘记了。为了将这些东西找回来，他们开始了冒险的旅程。所幸的是将每个关卡所发生的剧情战斗解决后便能够取回记忆了。

原创角色登场



▲拥有能够催眠敌人的海马之笛的少年是本作的重要角色之一。

找回同伴



▲前往和同伴相遇的地点，来将失去的记忆找回来！

取回记忆的方法

路飞要在地图上进行探索，得到一些道具、见到某些人物，从而得知发生事件场所的所在地。这样便能够找回记忆，同时也回忆起了部分技能，在战斗中可使用。



◀见到了提供海军情报的人物。



◀▼探索中得到的道具和见到的人物都会收录在图鉴中，努力将图鉴完成吧。



▶得到的道具可在图鉴内随时欣赏。

话梅杂志&3DM-SMV

激烈的实时战斗！

本游戏的战斗是实时进行的(不愧是A·RPG啊)。而战斗的形式也是多种多样的，有1对1的BOSS战，也有小队对小队的多人战。在我方有多个角色的情况下，玩家可以切换所操作的角色。由于可以进行连击，所以游戏中存在着合体技的设定。



▲路飞使出了他这个橡胶果实能力者的绝技，努力将所有技能都回忆起来吧。



◀动漫中的各种角色都会在游戏中登场。

▶在我方有多个角色的情况下，玩家可以用按键来切换所操作的角色。

冒险的舞台有各种机关

再现那广大《海贼王》世界的地图的关卡中，拥有各种各样的机关。灵活利用各个角色的技能，才能够通过关卡并得到关卡中的宝物。



▼被雪人所包围了……努力突破吧。

▲发现了宝箱，想要开启的话便要想办法开启挡路的门。



和掌握着记忆提示的重要角色相遇后便会卷入相应的事件，其中大多事件都是漫画中名场面的再现！决对能勾起原作FANS的回忆。

漫画中的名场面回放

▲地下神殿崩溃时罗宾回忆梦想的情景。游戏中这样的事件可是很多的。

登场的人物总数超过了50！

在找回草帽海贼团众人记忆的过程中，不但在地图上能遇见众多关键人物，战斗中的角色数量也很多。游戏中登场的主要角色的数量在50人以上。其中动画中新增的角色也将登场！早点找到他们吧。



▲原作中的重要人物，追寻索罗的海军女子也在游戏中登场了。

▲草帽海盗团内部也会发生各种剧情。



▲巴洛克公社的Mr2还会帮助路飞一行吗？

话梅杂志&3DM-SKY

文 雷伊

The Tower SP

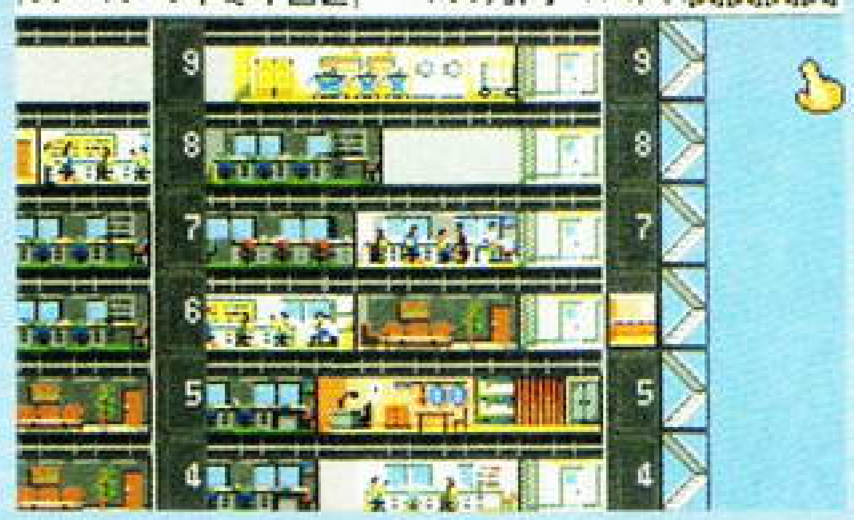


模拟大楼 SP
The Tower SP
GBA

◆Nintendo◆SLG◆预定2005年4月28日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定

総合オフィスビル

曾经在PC上取得世界范围内巨大成功的楼房经营游戏终于要在GBA上登场了！在本游戏中，玩家可以通过自由组合各种租借屋来建造属于自己的巨大楼宇！看着自己所经营的楼房一天天有条不紊地发展起来，这种成就感可是无以伦比的。



从今天开始，你也将成为楼房经营者啦！

在游戏开始时，首先出现在玩家眼前的是大楼的业主山之内先生。山之内先生将会交给你1亿5千万日元的资金，并将经营大楼的重任交给你(怎么会有这等好事？)。玩家需要利用自己的能力来运营店铺、公寓、写字楼以及酒店等等，利用赚取到的资金来让大楼发展壮大。



▲这位老人就是山之内，他的目标就是要将大楼建造成总人口达2000人的综合都市！

大楼的经营可并不轻松！

大楼内各种设施的设置，就像搭积木一样简单。虽说在大楼内的什么地方配置什么东西都是玩家的自由，但如果不加任何考虑胡乱配置的话，顾客就会感到不适和产生压力，从而渐渐地搬出大楼，使得大楼的经营停滞不前。游戏很重要的一个地方就是“人流”。为了让进入大楼的人都能找到属于自己的一块地方，妥善地设计大楼的布局可是非常重要的。



▲电梯似乎发生了什么问题，客人们为此非常火大。



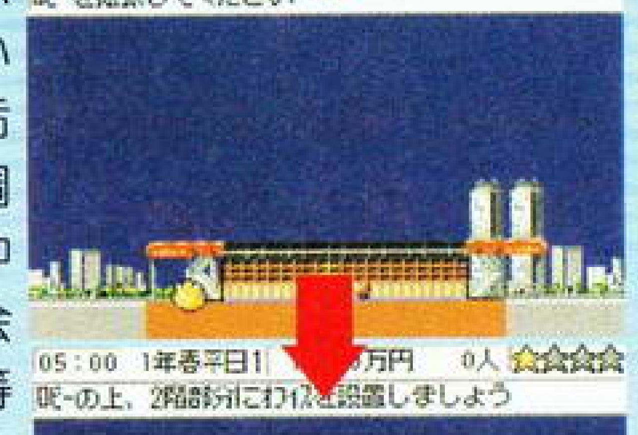
▲房间如果不安排工作人员定期打扫的话就会出现蟑螂，这样的屋子可没人敢住。

通过增建使大楼日益巨大化！

大厅的设置是一切的基础

在建设大楼时，最初的工作就是要设置大厅。因为在大厅中经常会有大楼居民和客人出入，所以大厅的宽阔程度一定要和大楼本身的设计相符合。虽然说大厅的大小在人口增多后也可以加以调整，但是这种突然的变更会使其与电梯等原本已经建好的设施产生不协调的感觉，其中的平衡性还是事先考虑进去比较好。



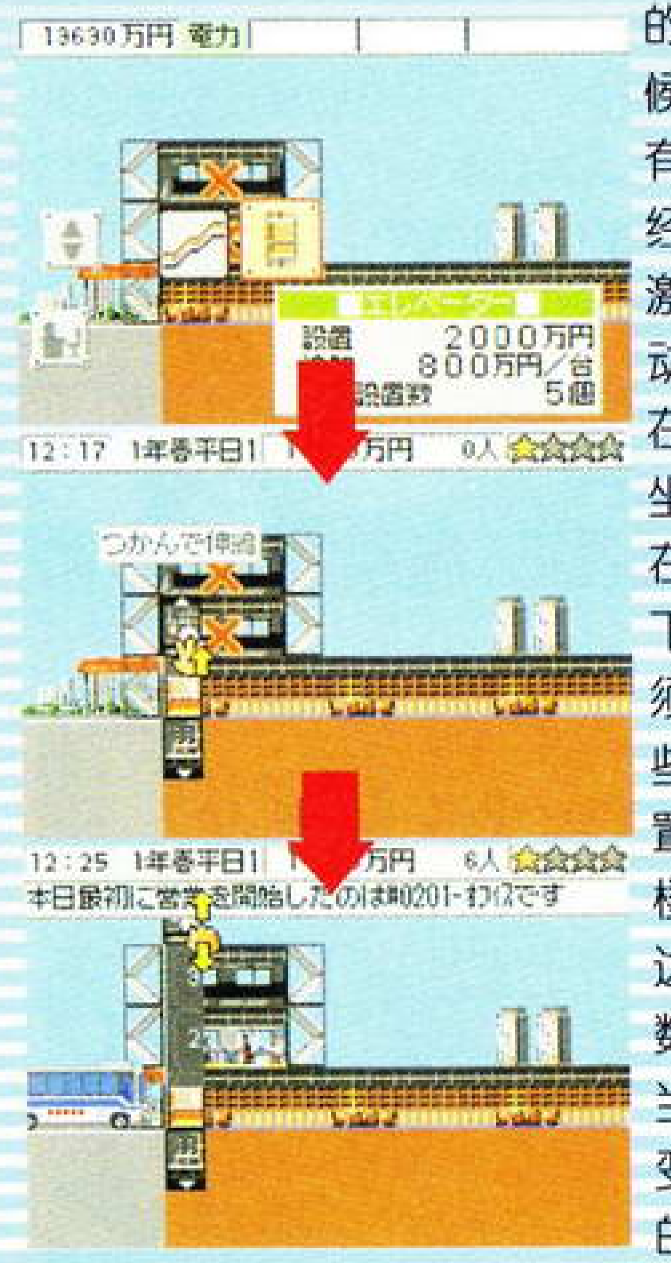




▲建造大楼本身并不难，记得要把大厅方在1楼哦。

电梯是大楼建设的重要一环！

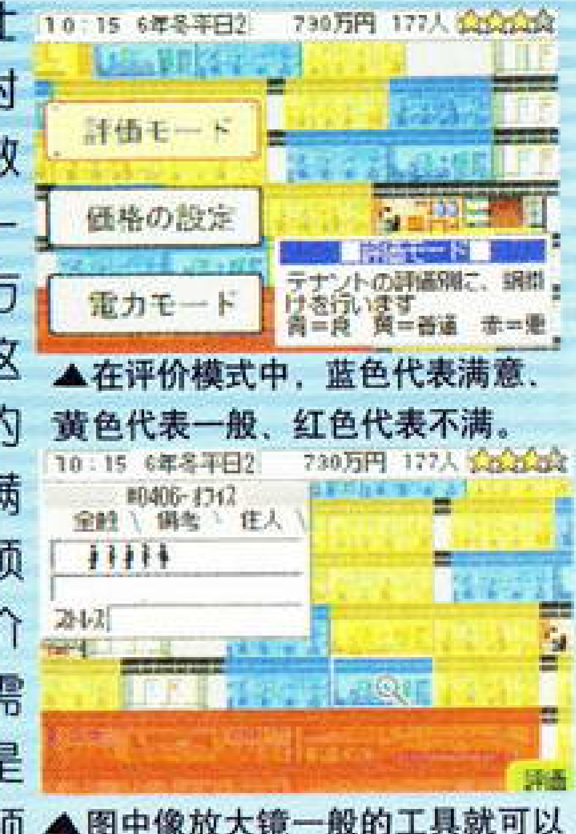
对于一幢高楼来说，没有电梯的日子是无法想像的，不过电梯的管理可不是那么容易的。有的时候，一些人品有问题的家伙经常会做一些激起公愤的举动，比如说住在2楼却还要坐电梯等等。在这样的情况下，玩家就必须对电梯做一些特别的设置，比如说“1楼到5楼直达”、“只停奇数层”等等。当大楼的规模变大时，这样的设置就显得更加重要了。



▲电梯的设置必须满足绝大部分人的要求。

调查用户的满意程度，为今后的经营做参考！

当大楼发展壮大之后，就需要对用户的满意程度做个民意调查了。一些需要改进的地方必须及时改进，这样才能招来更多的租用者。顾客的满意程度主要是用颜色来表示的，评价比较低的时候就需要考虑一下到底是哪些地方出了问题了。

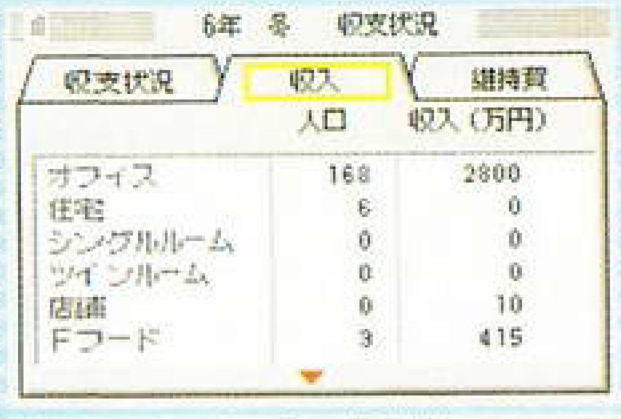


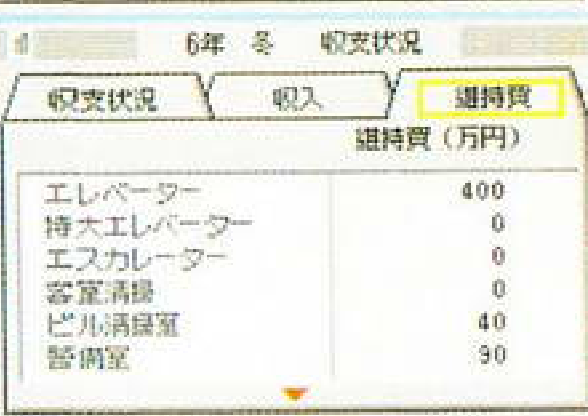
▲在评价模式中，蓝色代表满意、黄色代表一般、红色代表不满。

▲图中像放大镜一般的工具就可以调查各设施的详细情况。

收支是黑字还是赤字？赚大钱才是王道！

要想经营顺利就必须时刻关注账本。像写字楼啊、酒店这样带有盈利性的场所，只有有顾客光临就会有一定的收入，而像电梯等公用设施就需要定期支付费用来维持。这方面的平衡度需要玩家特别考虑，入不敷出的话弄不好会让大楼关门大吉的。





▲写字楼的收入比较稳定，而电梯的维持费也是一笔可观的数目。

6年 冬 収支状況

収支状況 | 収入 | 維持費

今季総収入	3380	万円
今季総維持費	-1981	万円
今季臨時収支	0	万円
今季設備投資	-2050	万円
前季末繰越金	1381	万円
現資金	730	万円

▲维持费和设备投资的合计资金已经超过了收入！这样下去情况可不容乐观啊！

文 铭风





名侦探柯南 晓之纪念碑 GBA
名侦探コナン 晓のモニュメント
◆Banpresto◆AVG◆2005年4月21日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定

说到《名侦探柯南》这部作品很多人都不会陌生吧，由于其人气的原因，《柯南》相关的游戏作品十分多，且都是正统的推理冒险类游戏。现在最新作品《名侦探柯南 晓之纪念碑》即将在GBA上登场了。让我们再次投身柯南的探案之旅吧。

全新的事件



由于一张招待卷，众人又被卷入了事件之中。受到邀请的是毛利小五郎，他带着柯南和兰前去参加海边的高级大厦竣工仪式。当然，赴会的同时还有其他任务，那就是调查清楚大楼土地上的传闻——“自杀之村”。

竣工纪念晚会招待了各地的知名人士，在所有人聚齐之后，竣工仪式便开始了。突然，前厅伴随着不协调的冲击声开始晃动，有人掉在了展示用的赛车上面……在有着“自杀之村”传说的土地上不断出现自杀的人……这个事件将在GBA上完全为您展现！



侦探·解迷



作为一款侦探类游戏，调查、推理在游戏中所占的比重是比较大的。玩家要扮演柯南，询问登场的角色，并对事件现场进行调查，从而得到关键性的证据和证词。仔细调查得到的证据和证词，在相应场合使用的话便能够找到更多的线索。使用错误的话便会使时间减少……努力思考，找出事件的真相吧。





商店

在游戏本篇的各个章节中，能够得到硬币。利用这些硬币能够在商店内购买游戏中的各种素材，比如可供欣赏的音乐和效果音。还有各种迷你游戏。完成本篇的各个难度会使商店中的迷你游戏种类增加，一共有5种。



◀在限定时间内找出正确的人物。



◀乘坐滑板躲避障碍物前进。



话梅杂志&3DM-SMV



文 铭风

“甲虫王”是一个使用独角仙卡、锹形虫卡的卡片对战游戏，它拥有自己独特的规则并使用特殊的对战设施。由于此设施遍布着日本各地，并且定期会举办全国性质的大赛，所以拥有着一定的人气。现在此游戏将在GBA上出现，能让更多人领略到此特殊卡片对战游戏的乐趣了。

甲虫王者	GBA
甲虫王者ムシキング	
◆SEGA◆SLG◆2005年6月23日◆日版	
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元	
◆对应GBA专用通信对战线◆推荐玩家年龄：全年龄	

随着故事而展开的战斗

游戏的主干虽然是卡片游戏，但是游戏的进行还是要依靠主角的冒险旅程而逐渐展开。游戏从主角和“甲虫王研究所”的奈布博士相遇开始，在博士的教导下主角第一次接触到了甲虫战斗，并渐渐地喜欢上了这个活动。在博士的建议之下以甲虫联盟为目标开始了锻炼之旅。途中会遇到各种各样的角色，体验甲虫卡片战斗的乐趣。



▲奈布博士亲切地教导主角甲虫战斗相关的情况。



◀和奈布博士的宿敌布莱克博士的战斗！

众多甲虫活跃于游戏中



▲以头上那金色的毛为特征的独角仙，正如外形一样，性格也非常暴躁。

还有众多其他种类的甲虫存在

▲红色的下足是它的特征，和强大力量不符的是它很怕热。

▶在众多的锹形虫中体型特别宽大，当然力量也是很惊人的。

文 树之大精灵　编 雷伊

UNTOLD LEGENDS

~ Brotherhood of the blade ~

《未名传说：刀锋兄弟会》的制作公司SOE与SCE本是同根，游戏制作能力不用怀疑，本作无论故事还是画面都达到了PSP上的顶级水准。挟《博德之门》与《无尽任务》的威名，本作自宣布发售就备受广大爱好欧美RPG的玩家关注。现在，为大家带来《未名传说：兄弟刀锋会》的第一手资料！

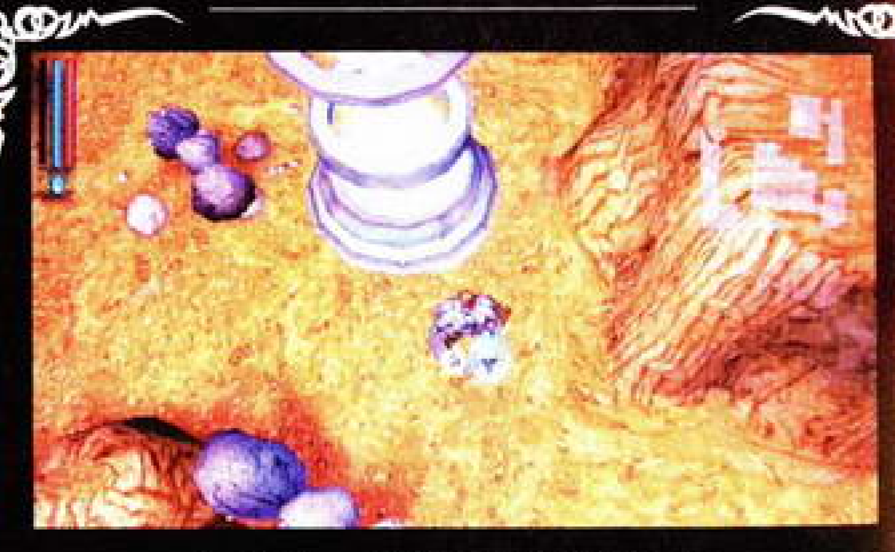
未名传说：刀锋兄弟会 **PSP**
Untold Legends: Brotherhood of the Blade
◆Sony Online Ent.◆A·RPG◆2005年3月22日◆美版
◆1～4人◆112KB◆39.99美元
◆推荐玩家年龄：10岁以上

本作故事发生在一个叫做Unataca的世界中，邪恶势力几乎将这个世界侵蚀殆尽，一个叫做Aven的天国之城成为人类最后的堡垒。不过邪恶的势力并不肯放过这最后的基地，神秘的军队正在集结，黑暗势力即将发动进攻。为了保卫Aven，玩家从骑士，德鲁依，炼金术士以及狂战士中选择一位来进行游戏，在不断冒险的过程中渐渐发现了古代守护人类的神圣联盟“刀锋兄弟会”的故事，然后找回失传的4件神圣遗物，最终打败邪恶的根源……

◆传统的游戏进行方式◆

游戏的流程从一个任务接一个任务地展开，有任务相关的NPC头顶上会有黄色的感叹号来提示，地图上也会用蓝色的感叹号标识出来。而任务中要对付的BOSS则以红色的三角符号在地图上表示。除了主线任务外还有丰富的支线任务等待玩家去挑战。本作的任务数更是达到了100多个，要完成所有的任务可不是一朝一夕的事情。重新读取游戏时，选择Restart the story的话则保留人物状态而从头开始游戏。本作可以通过PSP的Wi-Fi功能进行无线联机游戏，可以与朋友一同流畅地游戏。建立人物时有3个SKIN，4个发型，3个发色可供选择。给人物起名字时，按R切换大小写。





◆地图间的移动◆

游戏中的世界十分广阔，只靠玩家的双腿来跑是很不现实的，所以游戏中设定了传送这个方便的系统。每个野外区域都有传送点，外形是一块巨大的水晶，地图上以青色的图标来显示，直接靠近后就能开启，之后用□键使用传送。所以玩家见到地图上有传送点时，应该及时开启。

在野外时也可以按Strat键呼出菜单，可以在当前地图和Aven城之间直接传送。

BOSS在地图里以红色三角表示。

话梅杂志&3DM-SMV

◆人物状态图◆

姓 名 等级
负 重 金钱
武器栏 防具栏 其他栏 属性栏 任务拦 技能栏
职 业
Health Melee Damage
Power Ranged Damage
Strength 防御
Intelligence 各种抗性
Dexterity 0% 0%
Stamina 0% 0%

武器栏	武器类装备放置的界面，种类有剑，刀，锤，枪，镰，斧，弓等。
防具栏	防具类装备放置的界面，种类有铠甲，护腿，手套，头盔等。
其他栏	药品，装饰品(戒指，项链等)，宝石，神符，图腾，书本等都在这界面放置。
属性栏	查看人物的能力。
任务拦	查看现在已经开启了的任务。
技能栏	查看技能情况。
负 重	决定人物所能携带物品的数量。

防御	减少物理伤害。
抗性	减少对应属性攻击的伤害。

人物属性

Health

血量，此项数值减为0即为人物死亡，将从该地图的入口处重新游戏，人物状态也返回到开始时。

Power

使用技能需要消耗Power，相当于其他游戏中的MP。

Melee Damage

近身伤害，即为你此时的近身攻击力。

Ranged Damage

使用远程武器时的攻击力。

人物能力的作用

Strength

影响使用近身攻击武器时的伤害，同时提升负重。骑士与狂战士应该注重加强Strength。

Intelligence

影响人物的Power上限，炼金术士和德鲁依应该注重加强Intelligence。

Dexterity

影响使用远程武器的伤害和特殊技能。骑士和德鲁依应该注重加强Dexterity。

Stamina

影响Health的上限。狂战士和炼金术士应该注重加强Stamina。



◆关于战斗

平时小心别被围殴，遇到怪物群可以选择后撤。离开了怪物的警戒范围后它们就会回到原来位置。玩家需要针对情况来使用技能，如果是联机游戏的话，互补性的技能会极大提高队伍的能力。由于从怪物身上掉出恢复物品的几率比较大，一般不需要回去购买补给品。建议在BOSS战前记录，以防万一。本作中人物死亡了也不会GAME OVER，而从地图的入口处重新开始(在该地图有记录过的话，就是自动读记录)，先前进入该地图到死亡期间的数据都不保留。按L键吃恢复药品但不能选择吃什么，只能由系统决定。

◆关于装备

因为等级不够而不能装备的武器、防具、装饰品的名字和底色是黄色，而职业限制而不能装备的武器、防具、装饰品的名字和底色是红色。而特定的武器、防具、装饰品是橙色的，可以通过完成任务而随机获得。

除了特定的武器防具外，一般来说怪物身上得到的都是白字装备，不附加能力的。玩家可以自行把神符、宝石、图腾等嵌进装备里来获得相应的能力。

话梅杂志&3DM-SMV

KNIGHT 骑士

骑士一直用古老的训练方式来提升自己的战斗力，擅长近身搏斗，也能使用弓箭，血量和防御都出色，是可以信赖的中坚人物。

Block
格挡中减少伤害，并有一定几率使攻击者昏迷一段时间。

Melee Attack
增加所有近身攻击的伤害。

Power Swing
挥动近身武器，周围一圈的敌人都会受到较小的伤害。

Archery
增加弓箭武器的伤害。弓系攻击需要装备弓和身上带有箭。

Endurance
每级增加10点负重。

Flurry
使用近身武器快速发出一串攻击，威力按百分比计算。

Multi Shot
一次射出3支箭，威力按百分比计算。

Aura of Valor
增加一定范围内的队友获得的经验值。

Bash
以盾重击，并一定的几率击退对手。需要装备盾。

Recover Arrow
在射箭中一定的几率自动恢复箭的数量。

Dual Wield
二刀流，左右手的武器各按百分比计算，是个强大的被动技能。

Couter Attack
一段的时间内产生能减少伤害的盾在身边，并反射一定比例的伤害予攻击者。

Cleave
挥动双手武器，给予伤害同时有一定几率打昏目标并击退。

Critical Shot
较高几率的发出必杀的一箭。

Aura of Wounds
一定范围内一定几率造成晕眩和伤害，自己和队友则会恢复少量HP。

Paragon Of Might
一段的时间内提升近身攻击的伤害和盾格挡率，附加一定几率的即死效果，但会减弱攻击速度。

炼金术士(Alchemist)

炼金术士使用的是从魔法与科学融合而成的炼金术，这些技巧都是他们在未知的危险领域中领悟的技巧，所以具有相当大的威力。

Block
格挡中减少所有伤害，有一定几率将一个敌人打退一定距离。

Melee Attack
提升所有近身攻击的伤害。

Poison Shot
制造一片毒云，造成一定伤害，并且在持续时间内会都会产生伤害。

Magic Circle
提升所有的魔法耐性。

Endurance
每级增加10点负重。

Acid Spray
喷出一段距离的酸液，有一定几率让敌人晕厥一段时间。

Make Potion
有一定几率造出一瓶回复HP或Power的药剂，但有一定几率造出次品。需要消耗10块钱。

Fire Bomb
放置一颗炸弹，在一定时间后会爆炸，并在一定范围内造成伤害，可同时放置一定数量的炸弹。

Build Golem
制造一个一定级别的巨像兵协助战斗。

Transmute
以一定数值的转换率将地面上一个范围内的道具全部变成金钱。

Quagmire
制造一个一定范围的燃烧着的柏油平面，在一定时间内降低速度。

Guarded Watch
一定时间内在一定范围内制造一个协助攻击的物体，也会对同伴造成伤害。

Stone Gaze
让敌人石化，有一定几率让敌人即死。

Detonate Golem
引爆巨像兵造成巨大伤害，并将人击退。

Chain Lightning
释放闪电对敌人造成伤害，并且会传给周围的敌人。

Mind Wrack
让一定数量的敌人在一定时间内变为盟友作战。

话梅杂志&3DM-SMV


德鲁伊(Druids)
崇尚自然之力的德鲁伊在长期修炼中领悟到了如何从天地间获得巨大的力量，是队伍中的法师型职业。
Block
格挡中减少伤害，有一定几率将一个敌人击退一段距离。
Melee Attack
提升近身攻击的伤害。
Sting
在一定范围内释放一个魔法云，在一定时间内造成持续性伤害。
Nature's Medicine
增加HP回复的速度，在一定范围内对同伴也有效。
Endurance
每级增加10点负重。
Thorny Decoy
召唤一个一定级别的刺鸟将敌人引开。
Mend Wounds
在一定时间和范围内回复所有人的一定量的HP。
Stone Storm
给一定距离外的敌人一定伤害，其爆炸碎片也会在一定范围造成一定伤害。
Clinging Vines
缠住敌人一段时间，该敌人周围的敌人也会被缠住一段时间。
Breath of the North
让敌人冻结一段时间，冻结的敌人有一定几率被一击必杀。
Tranquil Thoughts Power
回复力上升，在一定范围内同伴一样有效。
Cloak of Thorns
一定时间内在身体周围制造一个护盾，当敌人攻击成功的会对其造成伤害。
Thunder Strike
在一定范围内制造雷雨攻击敌人，有一定几率让敌人晕厥一段时间。
Quake
在一定范围内振荡波，可以让敌人变缓慢且将其击退一定距离。
Tempest
在身边召唤一个一定级别的暴风雨。
Cleanse the Land
释放魔法光环，在一定范围和时间内给予敌人伤害，有一定几率将敌人一击必杀。
Berserker(狂战士)
好战嗜血的狂战士让所有敌人都不寒而栗，几乎所有技能都是攻击性的，似乎她们活着就是为了战斗!
Block
格挡中减少伤害，并有一定几率使攻击者的速度延缓一段时间。
Melee Attack
增加所有近身攻击的伤害。
Rend
给予击中的目标伤害，有一定几率对正对的其他敌人造成伤害。
Sprint
在一段时间内提升自己和一定范围内的队友的移动速度。
Endurance
每级增加10点负重。
Ravage
使用近身武器发出一连串攻击
Thrown Weapons
提升投掷武器时的攻击力
Savage Strike
在一段时间内提升自己和一定范围内的队友使用近身武器时的必杀率。
Feral Rush
前冲一段时间同时给予伤害，并把冲击路线上的全部敌人击退。
Piercing Howl
发出敌友不分的范围性伤害，对队友作用的范围较小。
Thrown Weapons Recover
投掷中一定几率自动恢复投掷武器的数量。
Dual Wield
二刀流，左右手的武器各按百分比计算，是个强大的被动技能。
Scent of the Pack
增加自己及一定范围内的队友的必杀率。
Blood Curdle
把一个范围内的敌人打晕，并使队友也获得打晕敌人的效果。
Death Breath
放出一定范围的水雾造成持续性伤害，敌人中后会逃跑。
Infect with Madness
把一个敌人转变为暂时的盟友，并完全治愈好他们，同时提升他们的攻击力。

诂梅杂志&3DM-SMV



文 树之大精灵 编 雷伊

以近未来为背景，追求硬派科幻风格的《Wipeout Pure》在3月23号与北美PSP一同和广大玩家见面了。有别于传统赛车游戏的比赛模式使人眼前一亮，丰富的收集要素也体现厂商的诚意。总体出色的表现使它成为北美PSP游戏首发阵容里的最受欢迎的游戏之一。

Wipeout Pure PSP
Wipeout Pure
◆SCEA◆RAC◆2005年3月23日◆美版
◆1～8人◆432KB◆39.99美元
◆推荐玩家年龄：全年龄

Wipeout Pure赛车操作指南

←	左转车身
→	右转车身
↑	调整车身
↓	调整车身
←→←	往左晃动车身吸收冲击，要消耗少量能量（只限在空中时）
→←→	往右晃动车身吸收冲击，要消耗少量能量（只限在空中时）
L	左侧刹车
R	右侧刹车
L+R同按	紧急停车
L连按2下	车身向左平移小段距离
R连按2下	车身向右平移小段距离
SELECT	画面切换到后镜
START	暂停游戏


▲超高速比赛中，灵活运用道具很重要。


▲独特造型的赛车风驰电掣！

注：部分按键功能可以玩家自行设定。菜单操作是 X 继续／确认 △是取消 大部分的情况下都会在画面下方有文本提示。

注意事项

车身能量（SHIP ENERGY）

大部分的游戏模式中玩家会见到有条能量槽，当它因为碰撞／攻击而减少到0时会强制终止比赛。

吸收武器

当玩家觉得车身能量已经很低的时候，可以按○键来吸收车上装备的武器／道具而恢复部分能量。不同的武器／道具将恢复不同分量的能量。在关键时刻选择使用武器／道具还是将其吸收会导致完全不同的结果哦。

赛车的恢复

有时候玩家的车会脱离了赛道而不能自己回来时，将由1个恢复系统来把玩家的赛车搬回赛道上来，但会浪费不少时间。

武器和道具的获得

游戏中的赛道上会有10种道具可以获得，获得后画面正上方有图表提示，这时玩家使用□键就可以使用了。

每比赛完1次就会记录信息。

开始的时候有2个速度模式，完成了后就会追加更高速度级别的模式，一共是5个。

丰富的游戏内容

单人游戏内容方面则有 5 个模式

SINGLE RACE	单人比赛模式，可以自行选择赛车和赛道进行与电脑对手比赛。
TOURNAMENT	杯赛模式，完成一个系列的赛道上的比赛，成绩会记录下来。
TIME TRIAL	时间模式，单独游戏，不断挑战最短的每圈时间，每经过出发点就获得1个加速道具。
ZONE	本作中新增加的模式。为了最后存活下来的而斗争的模式。
FREE PLAY	自主选择的练习模式，每经过出发点就获得1个加速道具。

在默认的杯赛里胜出后，将开启新的杯赛和新的速度模式。游戏中一共有3个杯赛、5个速度模式、12条新赛道、4条PS上的经典赛道等待玩家挑战。此外游戏有两种SKIN可以更换，可以上网下载新的赛道（不过这项服务尚未开通）。

追加的模式：

Flash：新的高速模式，考验熟悉了 Venom 的玩家。

Rapier：该模式只为不满足 FLASH 模式的老手而设计。

Rumors：最极限的速度模式，你是否已经够实力挑战了呢？

动听的音乐

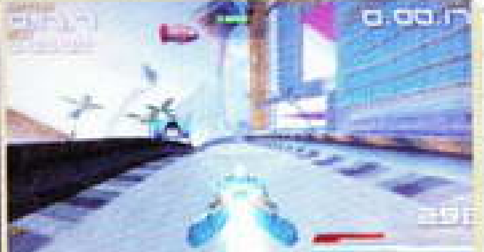
本作的音乐做得很优秀，玩家可以在 Setting 中欣赏一共将近 20 支单曲，每首音乐歌手和专辑封面都可以找到。还有就是如果开启音乐的话游戏过程中会一直读盘，如果玩家为了节约电源和节省光头，可以将 music 的音量降到 0% 也就是关闭音乐，那样就只会在读取赛道的时候读盘。

最初的四条赛道

1) VINETA K

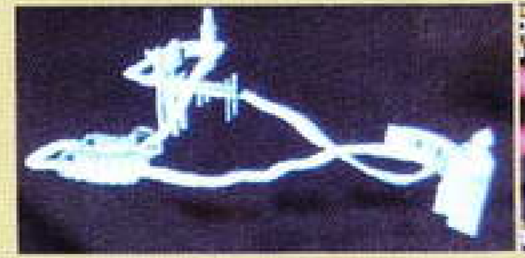
4.45公里长，从城市到海底隧道。比较平直，适合新人练习转弯道。





2) MODESTO HEIGHTS

4.58 公里长，时间是老工业城市内的傍晚，落差比较明显。





3)CHENGHOU PROJECT

4.87公里长，在城市中心比赛，赛道比较颠簸。





4)BLUE RIDGE

4.78公里长，乡间风景的赛道，其中有个致命的断层要注意。





游戏中的赛车都属于不同的车队，一共有 8 辆车可以使用。

赛车名称：





赛车	操作性	加速	速度	护盾
FEISAR	5	4	2	3
QIREX	3	3	3	4
PRIRANHA	2	2	5	3
TRIAKIS	2	2	4	5
AURICOM	3	2	4	4
AG SYSTEMS	4	5	2	2
ASSEGAI	3	4	3	3
HARIMAU	4	3	3	2

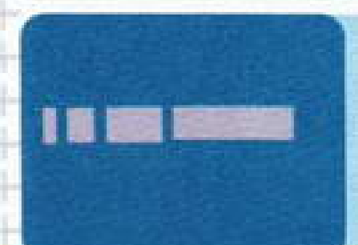
游戏收集

在每一场比赛后玩家都可以观看成绩，系统会自动记录下来，玩家可以在 Profile>Progress 中查看。在单机模式中的单人比赛与杯赛中取得前三名会获得金、银、铜奖牌，而在时间模式与 ZONE 模式中打破电脑预设的成绩，也会获得相应的奖牌。奖牌可是开启隐藏要素的关键哦！

道具效果一览



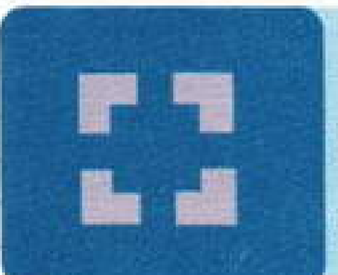
AUTO PILOT：一定时间内让电脑接管赛车的操作。



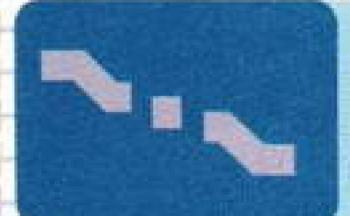
TURBO：爆发性的加速，使赛车在极短时间内达到一个很高的速度。



BOMB：在赛道上放置一颗体积巨大的炸弹，接触到的赛车将受到严重的伤害。



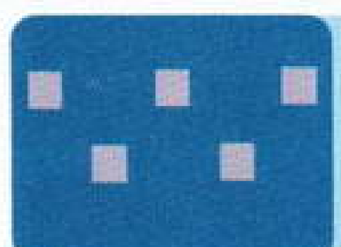
MISSILE：使用强力的飞弹攻击前方的对手，被锁定的目标很难摆脱它。



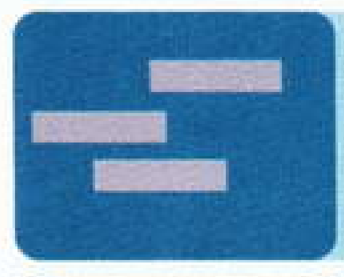
PLASMA：需要蓄力才能使用的大杀伤武器。



SHIELD：在车身四周产生强力的保护壁来吸收伤害，但伤害累积大于它能承受的数值时就会消失。



MINES：往身后布置五颗一组的地雷，地雷爆炸时会产生冲击波。



ROCKETS：向前方发射三枚火箭，接触到任何事物都会爆炸。



DISRUPTION BOLT：发出蓝色的干扰弹，被击中的赛车将被强行附加几种负面效果。



QUAKE：从你的车前方释放强大的地震波，范围内的所有东西都会受到伤害。

RAYMAN HOODLUMS' REVENGE

Press START

Globox's dreams are disturbed by a memory...

雷曼：强盗的复仇 Rayman: Hoodlum's Revenge	GBA
◆Ubisoft◆Act◆2005年3月15日◆美版	
◆1人◆容量64M◆29.99美元	
◆推荐年龄：全年龄	

育碧的吉祥物雷曼再次在GBA上和广大玩家见面了。本作的名字叫《雷曼：强盗的复仇》，正如其名，贼心不死的坏蛋抓走了雷曼的老朋友Globox，雷曼为了粉碎其不为人知的犯罪计划而出发了。

文 LIKY

与GBA上的其它雷曼游戏不一样

先前在掌机上推出的《雷曼》游戏大都采用横版卷轴的画面形式，而本作中则采用斜45度的俯视视角，使表现力大增，玩家可以更容易地投入到《雷曼》的奇妙世界中去。雷曼的跳跃、飞拳、利用毛发模仿直升机飞行等特点都会在本作中再现，而使用R键锁定目标，L键观察环境等也是体贴玩家的设定。

在本作的俯视视点下，雷曼的身形比例较小，细节不够丰富，不过所有的标志性动作都非常明显。游戏场景色彩鲜艳明亮，关卡花样丰富，音乐轻快，营造出雷曼独特的氛围。另外游戏难度适中，手感也良好，不失为一款好的动作游戏。



▲这些气球里有小怪物，雷曼与之接触就能救他们出来。

简单易明的游戏方式

游戏中雷曼是用拳头打倒敌人，按住B键之后还会蓄力，同时雷曼的身体会变红，释放B键就会放出距离比较远的飞拳，威力也变大了。而在游戏中如果不小心跳到水里或者刺上时，雷曼会被反弹跳到空中并扣少量的HP，及时回到安全的地点对于保命是非常重要的。游戏中还有其他的设备使雷曼获得新能力，如延长空中滑翔时间，免受污水的伤害等，这是继续游戏的关键哦。游戏中受伤了可以通过吸收红色的珠子来恢复HP，GAME OVER的话是从当前关卡的入口重新开始。游戏中会遇到很多被困的小怪物，拯救他们后可以获得Murphy Stamps(邮票)，达成条件后会出现新的关卡。而游戏中的得分方式主要是通过收集珠子、水晶、救出小怪物、打倒敌人。

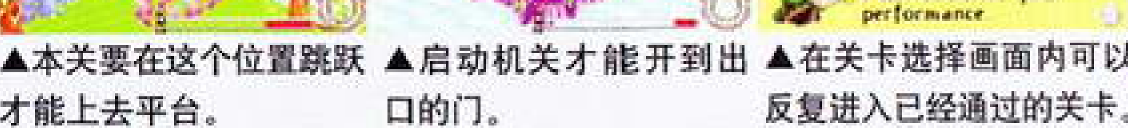
开启秘密关卡的方法

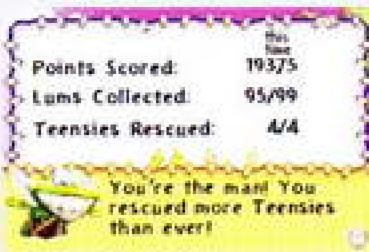
关卡名称	条件
Vertiginous Riddle	拿到6个Murphy Stamps
Sulphourous Sea	拿到16个Murphy Stamps
Cloud Cache'	拿到25个Murphy Stamps
Scalding Cascade	救出所有的小怪物(Teensies)
Melee Mayhem	收集完所有的珠子








▲本关要在这个位置跳跃才能上去平台。 ▲启动机关才能开到出口的门。 ▲在关卡选择画面内可以反复进入已经通过的关卡。







▲收集的数据一目了然。 ▲救出所有小怪物后会得到更多的邮票作为奖励。 ▲迷路的话要利用地图来确定位置。

话梅杂志&3DM-SMV

文 Kenyo　编 马修

《真·三国无双Advance》完全攻略

真·三国无双ADVANCE	GBA
真·三国无双アドバンス	
◆Koei/Koei ◆ACT ◆2005年3月24日◆日版	
◆1人◆自带记忆功能◆128M ◆4800日元	
◆无对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄	

作为当今最红的家用机ACT游戏"《真·三国无双》系列"，曾在PSP上推出的《真·三国无双》的掌机版，但没有这款贵族掌机的玩家只能看图止渴。不过koei显然没有忘记广大GBA玩家，这款为GBA量身定做的《真·三国无双ADVANCE》最大的改变就是画面从3D变成了2D，人物也变成了Q版。由于机能限制没法忠实再现原作的神韵，不过麻雀虽小，五脏俱全，改为了战棋型的地图移动方式战略性大为增强，原作那种"一骑当千"的爽快感仍然表现得原汁原味，华丽而充满迫力的连击和无双乱舞也让人大呼过瘾，爱不释手，就算是老玩家也能感受到本作的新意。刚刚放下《三国英杰传》和《孔明传》的玩家，赶快拿起你的无双GBA，再次投入到三国的乱世中，成为一个所向披靡的猛将吧！

系统解析篇

基本操作

地图画面

B	切换移动状态和查看全局状态。
A	决定移动，查看部队信息。
L	切换迷你地图的显示状态。绿点是主角部队，黄点是交战部队，蓝点是己方NPC部队，红点是敌方部队。
R	切换每支部队显示的武将名、势力名、LV等信息。
START	调出状态画面，可存储游戏进度、更换武器以及查看战斗情报。选择中断记录可以随时储存当前进度，不过如果再去选择过关进度或者挑战其他模式，就会丢失中断记录。

战斗画面

B	普通攻击。
A	蓄力攻击。
L	防御。
R	装备能力。
START	暂停以及查看胜利等条件。
连按两次相同方向的按键	奔跑。
L+A	发动无双乱舞。

其中按A键发动的蓄力攻击简称C攻击，后面我们会详细介绍。

游戏模式

1.无双模式（无双モード）

发展剧情的模式，玩家可以选择魏、吴、蜀任意一方势力进行游戏，一开始每方势力只能选用3名武将，以后满足特定的条件，就会出现新的武将或其他势力，有些特殊剧情只在无双模式出现。

2.自由模式（フーリモード）

可以选用所有的武将去挑战任意一关，不过必须先在无双模式里打出该关才能选用。由于武将的等级和能力是与无双模式共用的，所以先在自由模式里进行育成，再去挑战无双模式发展剧情就轻松不少了。

3.挑战模式（チャレンジモード）

这个模式里选用的武将都可以继承等级和武器，以实现高分记录为目标，难度提升了不少，对操作技巧要求较高，因此是磨炼自我的极佳方式。该模式下包含了三个子模式：

斩合	生存模式，以杀敌数为挑战目标。
神速	以完成百人斩所需的时间为挑战目标。
连霸	杀掉全部敌人会出现宝箱，选对有宝物的就能前往下一关，错了重来，以最速过关为挑战目标。

战斗系统



剧情推进是以关来计算的，游戏共有24关，都是根据三国历史上著名战役改编，每一关里分成"移动部分"和"战斗部分"交替切换进行。

移动部分是前进的主要方式，所有剧情和特殊事件都会在这一部分触发，包括出现分支剧情、得到武器和宝物等等。迷你地图上显示了很多方形的点，称为"移动点"，部队的移动只能选择在这些点之间进行。部队移动时会出现圆形的点显示移动范围，红色的点只能移动一格，到过一次的移动点会变成蓝色，可以移动两格，不过若是经过的路线上有敌人则还是只能移动一格。移动前首先应准确判断敌人的动向，然后才指定前进方向和到达位置，各部

队的移动顺序是“主角部队→己方NPC部队→敌方部队”。右上方是敌我部队的士气槽，士气的高低影响NPC作战的胜率。前进途中，主角部队遇上敌方部队就会切换至“战斗部分”进入战斗画面，因为机能限制，敌人一组一组地出现，一次最多出现5个，歼灭战场上的全部敌人取得胜利后就切换回移动画面继续移动。战斗时如果实力不够的话也可以移动到画面边缘撤退，此时出现EXIT的字样，等两秒就能成功脱出，脱出之后可以回复少量HP，不过此战内杀掉的敌人不计入击破数中，而且有些场合无法撤退。如果让部队不移动就能在原位置实行探索，在有限的时间内寻找藏在木桶、箱子里的回复道具为目的，探索时画面中是没有敌人的。当玩家持续消灭敌人、满足了本关的胜利条件，这一关战役就算结束。

战斗时的道具

	肉包	回复50点体力
	双肉包	回复100点体力
	带骨肉	回复200点体力
	烧鸡	体力完全回复
	老酒	回复无双100点
	华佗膏	体力、无双全回复

战斗画面解析

敌人总数

战斗剩余时间

杀敌数

体力槽

无双槽

能力装备系统

以上图片中，左上角左右数字相等就可取得胜利；战斗时间分3个阶段，第1阶段用白色表示，减为0后进入第2阶段，用红色表示，红色时间减为0进入第3阶段，用粉红色表示，即使这样也不算战斗失败，还可以继续杀掉敌人终结战斗。在不同的时间段取得胜利，对评价的影响很大。每场战斗结束都会有如下的评价：

压胜	在白色时间段内取得胜利，战斗结束后回复少量HP，而且可以获得再行动一次的机会作为奖励。
胜利	在红色时间段内取得胜利，无任何奖励或不良效果。
辛胜	在时间减为0后取得胜利，战斗结束后主角部队会失去一次行动的机会。

关于压胜：只有主角部队亲自移动去攻击敌人时取得压胜的评价才能奖励1次行动机会，且1回合只奖励1次，如果奖励行动机会时当前位置有敌人就直接进入战斗，若移动到别处的话只有取得道具的判定，没有攻击敌人的判定，也不能进行探索，即移动完的位置上即使有敌人在也不能主动攻击。

取得道具的补充说明：移动到地图上某些位置可以取得道具，不过如果上面恰好有敌人，那么就会进入战斗而不能取得道具。

攻击系统



武将的攻击方式分为普通攻击、蓄力攻击和无双乱舞。直接按B使出的就是普通攻击，初期状态可使出3连击，以后随着能力的增长及强力武器的装备，连击数会增加。

蓄力攻击简称C攻击，共有4种，各武将之间同一级别的C攻击都有差异，例如突进距离、攻击范围、连击数等，但基本特征是一致的，有关C攻击的详细见下表：

种类	级别	操作	简介
突击技	C1	A	对正面直线上的敌人施以前冲攻击，对弓箭手能给予更大伤害。
气绝技	C2	BA	受到攻击的敌人会进入晕厥状态且不会被吹飞，更容易实现追击，是组合连续技的常用起始技。不过再次使用气绝技的话敌人会恢复清醒状态。
连击技	C3	BBA	能使出连击数较高的连续攻击，发动后可以调节角色的移动和方向，因此更加容易连击，不过能移动的距离有限。对枪兵和持枪将领能给予更大伤害。
范围技	C4	BBBA	能够将敌人吹飞到较远的距离，适合在被敌方包围或危急时脱出所用。某些武将发动时还可以移动，对于脱出更为便利。对剑兵和持剑的将领能给予更大伤害。

在攻击敌人时，无双槽会慢慢增加，当无双槽蓄满后按L+A，就能发动无双乱舞了。在



无双发动时发动者全身处于无敌状态。无双乱舞分力量、速度、均衡三种类型，各武将使用的无双乱舞类型是固有不变的。力量型偏重于攻击力，移动距离短，持续时间一般；速度型偏重于速度，移动距离远，攻击力较低，持续时间短，但附加气绝技的效果；均衡型兼顾移动距离和攻击力，持续时间最长。一般时候，武将发动的无双乱舞为普通无双乱舞；然而当体力槽变为红色时，无双槽会自动增加，蓄满后会使出威力更大且更加华丽的真·无双乱舞。



由于今作取消了连击数显示的设定，使得连续使出不同的C攻击是否能进行连击变得不容易确认。下面是以Hard难度下对付武将来试验得出的连续组合技，以敌人无法进行反击作为是否连击的判定标准。各角色共同的连续组合技大致有以下几种，其中后两种最为常用和实用，要注意的是，如果连击技收招慢的角色是没法再接上突击技的。6种连续组合技如下：

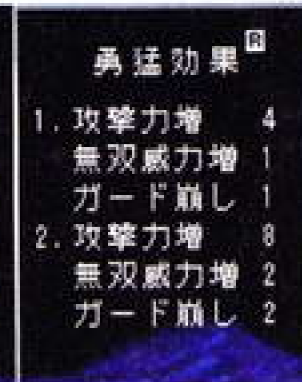
1.普通攻击+突击技
2.普通攻击+范围技
3.普通攻击+连击技+突击技
4.气绝技+普通攻击+突击技
5.气绝技+普通攻击+范围技
6.气绝技+普通攻击+连击技+突击技

能力装备系统

家用机原作中的护卫队、副将、骑乘攻击、间接攻击、铠迫等设定在本作中都被取消了，本作的能力装备系统就是弥补以上乐趣损失的一种全新设定。可装备的能力有6种，装备后不仅威力加强，招式也明显变得更为华丽（例如吕布和三君主的弧月波的攻击）。6种能力如右上表：

突击	强化突击技威力，突进距离相应增加。
气绝	强化气绝技威力，敌人晕厥时间延长。
连击	强化连击技威力，连击数增加。
范围	强化范围技威力，攻击范围和攻击次数增加。
神速	强化武将的移动速度。
勇猛	装备勇猛之后可以释放出来某些武将的特殊效果





注：特殊效果可以在武器的状态画面查看，勇猛LV1时释放第1个效果，勇猛LV2时两个效果全部释放。

能力的可装备顺序是按照其排列顺序来进行的，当中央的能力槽蓄满后，最顶端第1个能力图标变亮，此时可以按R键装备该能力，也可以暂时不装继续积蓄能量；能力槽再度蓄满后顺时针下来的第2个能力图标变亮，光标随之移到该图标上，此时只能装备第2个能力而不能装备第1个能力；再继续积蓄能量的话，第3、4、5、6个能力图标依次变亮，可装备的能力也随之改变。也就是说，装备能力所需要的蓄力次数跟其排列顺序一致，第1个能力需蓄力1次，第6个能力则需蓄力6次，玩家可自行决定优先装备哪个能力以弥补所选用武将自身的不足。每种能力最高可装备两个阶段，“未装备→LV1→LV2”，达到LV2极限的能力后图标会变灰，全部6个能力都达到极限状态总共需要蓄满42次，因此多杀敌才保证能够装备到更多的能力，而且能力的效力时间可以一直持续到过关之后，对提升战斗力极为有利。

不过也别以为能力一旦装备就没有后顾之忧了，在遭到敌人连续的攻击、重击或者弓箭射击后，武将装备的能力就有可能会被剥离解除。



剥离优先度是按照能力轮的排列顺序来实行的，最先剥离的肯定是最顶端的能力，被剥离的能力需要重新蓄满能量才能装备。这时，会出现一种不计入敌兵人数的紫色补给兵，打他可以迅速增加能力槽。



能力槽一般只在杀掉敌人后才会增加（使用无双乱舞杀掉敌人不会），有一种方法可以快速提升——当敌人被打至浮空时，每攻击一次就会增加不少能量，而连击技或者某些突击技就具有浮空连击的特性，即使敌人被打死了也能够在半空中不断追加连击而持续增加能量（俗称“鞭尸”），此时提升速度特别快，尤其是对武将鞭尸，更是打一次就增加一行能力槽，强烈推荐！

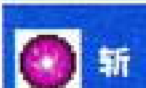
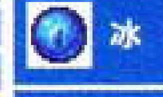
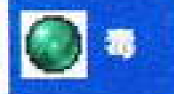
武器的属性和熟练度

属性效果





如果使用的武器本身附加有属性的话，使用C攻击或无双乱舞时便会增加属性效果，并不像PSP版或家用机版那样靠随机的几率才能出现。装备了能力之后，属性效果的威力也会提升，共有炎、雷、斩、冰、烈、毒6种属性，效果如下：

 炎	攻击敌人时让其包围在火焰中持续燃烧并受到伤害，装备能力后燃烧时间延长。
 雷	攻击敌人时附加雷击效果，装备能力后伤害值增加。
 斩	一定几率秒杀敌兵，对敌将领无效但会扣除相应体力，装备能力后可增大成功率。
 冰	冻结敌人使其无法动弹，不过追击会使冰块破裂，装备能力后冻结时间增加。
 烈	对防御的敌人也能给予伤害，装备能力后伤害值增加。
毒	让敌人防御力降低，装备能力后防御力降低幅度提升。

武器熟练度

游戏一开始不能自由装备各种武器，而是导入了熟练度的限制。每个武将都有三种最擅长的武器系别，只有选择适用的武器系别并且武器熟练度达到装备条件才能装备。即使熟练度达到了要求，如果是他人的专用武器也是没办法装备的，如刘备的蜀王、吕布的鬼神。熟练度可通过提升等级或者取得相应效果的成长道具“武术护符”来增加，如果持续使用某系别武器来战斗的时间较长，那么升级时该系别武器的熟练度就会得到更快速地提升。







无双争霸篇

以下为无双模式下的攻略，选用不同的势力在相同的战场上有时会有不同的胜利条件；另外，根据所选角色不同，有些关卡的援军会换成其他角色。接下来，无双争霸战就正式开始了！



隐藏人物出现方法

曹操	使用魏国任一武将完成无双模式一次。
刘备	使用蜀国任一武将完成无双模式一次。
孙坚	使用吴国任一武将完成无双模式一次。
吕布	使用曹操、刘备或孙坚任意一人完成无双模式一次就可选用。

魏传

第一战 黄巾之乱

胜利条件：击倒张角



这是以何进为首包括刘备曹操军力在内帮朝廷平定乱党、讨伐黄巾军张角的一战，往右移动杀掉冲过来的张角替身后，何进以为敌军总将已死，于是亲自上阵打算抢功，主角部队需要跟随何进左右，杀掉他附近的敌兵以保证他的安全。第6回合，张角真身出现，而张梁也开始使用落石，让你每一次战斗中都被剥除能力，应尽快冲至右上角砍死他。此时何进也开始退守大本营——不必再理会他。注意左边的张宝会使用引发间歇泉妖术，战场地面上不断喷出的热气能够使人受伤。最后去打缩在城池内的张角，他移动速度较快，而且魔杖的火球攻击很厉害，比较棘手，近身连击打得他不能起身是取胜的关键。

第二战 虎牢关之战

胜利条件：击倒董卓



首先往下移动去救助孙坚，否则他陷入苦战就会退兵，令己军士气降低。杀掉华雄攻下汜水关，移动过去会被伏兵包围，杀掉所有伏兵之后移动至地图下方时小强吕布出现。不愧是小强，强得一塌糊涂，不想和他纠缠就绕路过去，吕布的攻击目标是袁绍，并不会追赶你。往左一直攻下虎牢关，埋葬董卓！

第三战 官渡之战

胜利条件：击倒袁绍



关羽一开始会作为己方NPC登场，遇上颜良、文丑会发生剧情，与刘备接触后就会归顺。如果想留下关羽，可以先行一步去灭掉颜良、文丑和刘备。袁绍派许攸上前线作战，打败他后可以收得他，并得知袁绍的粮仓地点。此时有两个攻略法，一是直取乌巢烧粮仓，不理会出现的援军，让两个NPC暂时顶住，烧掉粮仓后，袁绍会下令全军突击，此时应马上去砍袁绍，速度要够快，因为下面护城的那两个NPC撑不了多久，一旦撤退官渡城离被攻陷就不远了。另一个攻略法是先不要急着去烧粮仓，而是回到官渡城附近杀掉不断冲过来的援军，等几回合后，袁绍会下令退兵守城，此时去烧粮仓就不必担心曹操的安危了。注意，不攻下乌巢的话是无法进城的，城中出现99个小兵，你的武将打到一半就会强制退出。推荐后一种打法，比较安全而且可以多杀敌兵，如果之前让关羽斩了颜良、文丑，并且遇上了刘备而撤退，打败张郃后可以收服他加入我军，而LV18的吕布会作为袁绍的援军出现。

第四战 赤壁之战

胜利条件：击倒孙坚

此战一开始，每移动到一个没有敌兵的红点位置，就会发现工作兵而进入战斗，因此要



有被车轮战拖垮的思想准备（庞统撤退后就不会再出现了）。1回合后庞统提议曹操锁上战船，而曹操会派徐庶去查看庞统的真正用意，路上会出现一支阻挡他前进的伏兵，主角部队一定要去帮他，而且必须取得压胜，这样才可以往回移动两格节省时间，因为主角部队有更重要的任务去办——杀掉借东风的诸葛亮。一路挥师南下，只要是亲自移动的战斗，尽量要取得压胜，途中会出现赵云、张飞拦截，与这两人对战时不一定力求压胜，但必须要在第13回合前砍掉诸葛亮（顺利的话第9回合就可到达诸葛亮处），这样才能阻止他借来东风。另一方面，徐庶会移到庞统的位置识破其连环计迫使他退兵。搞定诸葛亮后，主角部队的任务就是回守。从中间的路线往右上疾赶，打倒用苦肉计意图纵火的黄盖，最后杀掉孙坚过关。

第五战 合肥之战

胜利条件：击倒孙氏4人



一开始孙坚被我军包围，并且被张辽牵制住，而李典会破坏木桥切断孙坚的退路使其孤立。注意，与吕蒙交战时必须压胜取胜，这样才能够和孙坚战斗，否则会发生“跳跃小师桥”的剧情而逃脱；和孙坚战斗时也必须以压胜取胜，否则他会复活。成功灭掉孙坚后，先往左移动杀掉发动突击号令的孙策，再赶往右边支援NPC灭掉剩下的孙权和孙尚香。此战最麻烦的是挑战孙坚、孙策、孙权、孙尚香4人必须以压胜取胜，否则会复活，不然就要连续杀掉他们6次。建议最好装备上A级或S级武器，并且打这4人时先中断记录一下，不行就读记录重来，因为复活后所给的时间非常少，比较难取得压胜。注意，本关如果被孙氏兄妹打到老巢时，回去救援而将他们消灭的话，极有可能出现战场上已经没有敌人却过不了关的恶性BUG。

最终战 五丈原之战

胜利条件：击倒诸葛亮、刘备

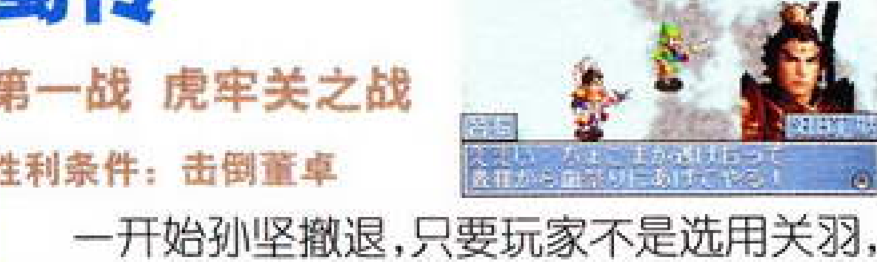




先往左去砍掉冲上来的黄忠，再往左下去拦截蜀军的木牛补给车，移动到上面可以回复HP，顺便干掉关羽和马超并占领左边的据点。赵云和魏延会从中央架桥向曹操进攻，此时迅速退回曹操身边护驾。赵云的HP较高，多用连击技来攻击吧。之后发生剧情，曹操下令封掉左右两边的粮仓据点，断了蜀军的粮草。由于右边会出现己方援军帮忙占领右边的据点，因此主角部队可以先去占领左边的据点（没有敌兵站在据点上面就表示已经成功占领）。尽量不要让蜀军成功补给5次以上，与木牛补给车接触的话会进入战斗状态，破坏后可得武器或回复道具。杀掉张飞、诸葛亮之后，刘备在左下角出现。最终战可谓是噩梦，关羽、张飞复活，主角要一对三且必须在短短的30秒内取得压胜，否则桃园三兄弟会再和你打车轮战……蓄满无双槽和中断记录是必须要做的准备工作，建议先将三人引诱到一起后，马上放无双乱舞，然后集中攻击关羽和张飞，他们的HP较低，放完无双乱舞后其HP也就所剩无几了，剩下孤身一人的刘备是持剑的，可以用范围技来重创他，如果无法达到压胜，就只有连续杀掉两次了。



蜀传



第一战　虎牢关之战



胜利条件：击倒董卓

一开始孙坚撤退，只要玩家不是选用关羽，让关羽与华雄接触就会发生特殊剧情“温酒斩华雄”。搞定华雄之后再攻破汜水关，第12回合小强吕布出现，很多人打到这里都郁闷不已，以当前的实力去打吕布只能是屡战屡败。不过，只要与吕布战斗时出现开始撤退的话语后就马上移动到战场边缘脱出，这样主角部队就会将吕布引诱到右边的特殊地形，发生三英战吕布的经典剧情，使吕布因疲劳弱化。注意，正确方法是选择待机，等两个NPC攻击他之后，他的防御力就会下降不少，但是依然很强，如果没有较高级别和好武器的话，建议等第3个NPC去攻击他，这样吕布在车轮战下就会退兵，之后剩下的董卓就如秋风中的落叶了。



第二战　长坂之战

胜利条件：击倒曹操或刘备到达指定地点



作战要点：此关要护送刘备到长坂桥乘船逃走，曹操的追兵众多，1回合后敌方援军夏候恩、曹仁出现。过几回合会发生刘备说幼儿阿斗失踪的剧情，注意先不要去杀夏侯恩，否则曹操会提早出现。应尽快往右上进发杀掉朱灵，在据点里找到阿斗（道具图鉴里可以查看，作用是无双乱舞的攻击时间延长为2倍）。再往右上和刘备会师（路上的小兵尽量取得压胜以加快前进速度）。第9回合曹操出现，他的级别很高，而且攻击速度奇快，打得过他就打，打不过还是尽快护送刘备到地图左下逃走算了，迎击前面拦截的夏候恩，过桥之后就会拆桥阻止曹操的追赶，并顺利乘船逃走。

第三战　赤壁之战

胜利条件：前半部分击倒曹操，后半部分击倒孙坚，或者诸葛亮到达指定地点



第2回合曹操的援军出现攻击诸葛亮，主角部队需要尽快杀掉敌兵确保诸葛亮顺利借到东风。庞统完成锁船的连环计之后撤退，此时曹操援军再次出现，攻击对象为孙坚，由于他身后的周瑜基本是袖手旁观，就算孙坚死了也不会吭一声，所以就需要主角尽快去营救他，不然一旦孙坚挂掉你就要重来了，所以打路上的小兵多用压胜才赶得及救人。完成任务后再移动到指定的船上，这样就会触发火计的剧情，

曹军船队一片大火，几名将领也葬身火海。上前砍掉曹操后，孙坚看到诸葛亮具有神才的力量，预料日后对吴国必有大威胁，于是先下手为强，出动伏兵撕破脸皮，意欲生擒诸葛亮——人心果然难测，赵云及时赶到可以抵挡敌兵一阵子。主角部队可以向左移动帮助消灭接近的敌兵，再伺机砍掉冲上来的孙坚。

第四战　成都制压战

胜利条件：击倒刘璋



杀掉张任保住庞统，再解决掉城池内的几个小兵成功占领洛城后。城外的树林出现了伏兵严颜、吴兰、雷铜——都是乌合之众。第 7 回合马超、马岱出现，马岱的目的是与刘璋会合，而庞统会现身使用落石阻止马岱的前进。此时马超往右上直冲去砍刘备，战胜马超他会归顺我军。杀掉刘循占领据点后可逼迫刘璋出现并打开成都城门。当严颜、吴兰、雷铜、刘循、刘璝、李严 5 人都被消灭时，发生刘备建议孤立刘璋的剧情，马岱突破石块的障碍继续前进，而右下角出现实力比以前更加变态的吕布前来复仇，竟然有 22 级！此时有两个胜利方法，一是直接干掉刘璋，二是降伏刘璋。第二个胜利方法要这样实现，一定要保住庞统，而且不能杀掉马岱，更不能与马岱接触，因为进入战斗后无法撤退，让他与刘璋会师倒没有关系，只是影响一下士气而已。之前在树林出现援军的时候，杀掉吴兰后选择往上方移动帮助 NPC 干掉严颜，而雷铜会去砍刘备，乘此时间除掉刘璝、李严、刘循 3 人，最后才去把雷铜杀掉。这样就推迟了触发刘备建议孤立刘璋的剧情。刘璋投降可得到黄金之剑和伏羲之盾作为奖励。

第五战　夷陵之战

胜利条件：击倒孙权、孙坚



一开始刘备就被重重包围，需尽快去护驾。杀掉所有围攻的敌兵之后刘备会退回白帝城外的据点，此时陆逊派出纵火部队打算把据点烧掉，必须以压胜战胜朱然才能成功阻止。之后往左返回白帝城杀掉意图偷袭诸葛亮的伏兵，并走到诸葛亮的位置，这样就会发生剧情出现新的道路直通孙权的大本营。此时孙权开始向右下方撤退，刘备会上前截住他的退路，抓紧时间绝对不能让他逃掉，杀掉孙权后江东之虎孙坚出现，解决他吴国就灭亡了！

最终战　五丈原之战

胜利条件：击倒曹操





此关一开始要保护己方左右两边据点的木牛补给车，由于比较靠近左边的粮仓据点。所以建议先去左边解决掉张辽部队，再往右帮黄忠除掉夏侯渊。移动到补给车上就可成功补给物资，如果忙于交战也可以不去管它，让它自动移到诸葛亮处进行补给。之后诸葛亮号令全军开始进攻，主角部队可以从右边挥师直上去砍司马懿。他使用的是冰属性的“激光羽扇”（真先进），尽量不要和他同一直线，避免被冻住后能力不断被剥夺。之后，曹操最后的援军夏侯惇出现护驾，一路杀去，解决掉夏侯惇和许褚，曹操就成了瓮中之鳖了。最后一战自然不能大意，曹操的攻击力高、出招快，事先应该蓄满无双槽，等曹操一出现就马上华丽地用无双乱舞作为见面礼削减他的体力，再采用边跑边打的游击战术引诱他发出必杀技，接着趁机从侧面用连击技或突击技攻击他就比较容易取胜了。



吴传

第一战　虎牢关之战

胜利条件：击倒董卓



刘备一开始作为己方 NPC 登场，4 回合后发生因苦战而打算退兵的剧情，由于己方 NPC 退兵会令士气下降，实力足够的话就去救他吧。往下移动杀了守汜水关的华雄，继续前行伏兵吕布出现，他的目标是袁绍，因此只要与他不接触的话就没有危险。第 12 回合袁绍出现，会

给伯乐之盾以奖励（如果成功救下刘备并且已击破汜水关和西门的守将，则会得到黄金之剑），此时吕布会冲上去砍袁绍，主角应尽快前往左下去干掉董卓。

第二战 江东平定战

胜利条件：击倒刘勋、刘繇



孙坚和黄盖从右下方向刘勋的城池进攻，而主角部队就需要迂回左行再往下包抄，移动到皖城左上的小道进行左右夹击，夹击成功后和太史慈单挑，如果取得压胜的话，待杀掉刘勋几回合后太史慈就会归顺我军（只有主角选用孙策才能收得）。战胜刘勋后，袁绍军的名将颜良、文丑和张郃作为伏兵出现，最后干掉左下角的刘繇过关。

第三战 夏口之战

胜利条件：击倒黄祖



一开始便被敌军包围，1回合后黄祖退到船上，甘宁出现护驾，援军方面出现陈生、蔡瑁之流，都不难对付。主角部队需要尽快占领据点并砍掉甘宁，取得压胜的话他会归顺我军。点火烧船让火船借助风力撞上黄祖的船，这样他会弃船孤注一掷地攻击孙坚的大本营。此时地图上方无限地出现一支敌方补给队，全是紫色的特殊兵，可迅速补充能力槽。甘宁作为己方援军在孙坚大本营附近出现护驾，因此暂时不用太担心孙坚的安危，干掉黄祖就可过关。

第四战 赤壁之战

胜利条件：击倒曹操



庞统让曹操锁上战船，黄盖以投降为名用苦肉计混进曹营伺机点火、诸葛亮借东风——这就是著名的火烧赤壁。一开始先向上走一格然后待机一回合，曹操的伏兵李典和乐进出现，干掉想进行偷袭的李典以保护诸葛亮，否则诸葛亮就会撤退。同时尽快往上移动，在4回合内到达船上以保护庞统，出现“连环计完成”则表示救助庞统成功。保住两人后就会触发特殊剧情，诸葛亮顺利借到东风。然后往右下移动保护黄盖，干掉曹仁、许褚之后。黄盖开始点火烧船，曹操船队一片火海，士气大幅下降，最后就与曹操一决胜负了。

第五战 合肥之战

胜利条件：击倒曹操

第2回合李典、乐进、徐晃等援军出现，并切断了我军退路，主角部队和孙坚被张辽部队重重包围。



砍掉围攻的敌军后，从左边路线绕过树林往上突进，只有杀掉司马懿占领粮仓据点断了魏军的粮草才能成功打开合肥城的全部城门。此时发生跳跃小师桥的剧情，孙坚回到大本营，己方援军太史慈、甘宁分别在下方左右两边的桥上出现保护粮仓。第7回合曹操大队人马到达，夏侯惇、夏侯渊向左下移动攻击我方粮仓，张辽带着怨念从左边复出誓要一血耻辱；曹仁、典韦开始往右下移动攻击我方粮仓。如果移动较快的话，建议先在地图左下方的位置待机静等敌援军出现，以弥补己方NPC军力的不足，右边的路线交给甘宁足够应付一阵子，最后移动到司马懿的位置开战。顺利打开城门后，众人一拥而入，曹操只好做垂死挣扎，不过这必定是徒劳的，魏国大势已去，难逃灭亡的命运。

最终战 夷陵之战

胜利条件：击倒刘备、诸葛亮



灭掉魏国后只剩吴、蜀二分天下，两国在夷陵展开最终决战，刘备的五虎将做前锋，诸葛亮安坐左上角的大本营指挥全局。首先灭掉左边的小兵占领据点，第2回合黄忠开始撤退，不要让他逃走，成功灭掉后发生陆逊发动火计的特殊剧情，刘备逃离据点向白帝城撤退。由于没法打开城门，主角部队只能从崎岖的山路绕个大弯过去，刚进入山路诸葛亮就使用落石封锁了退路，并在前面布下八阵图，令我方每回合都要与石兵战斗。



石兵的数量多不说，还要取得压胜才能前进，如果想提升等级的话可以多停留一下——不过过一定回合还未脱出就会发生剧情强制停止。破了八阵图逼近刘备的大本营时，赵云乘船抵达，刘备最后的计谋就是乘船过河直接攻击孙坚的大本营，以便扭转劣势反败为胜。两回合后右下角会出现马超去砍陆逊，由于陆逊死亡也算失败，所以应尽快搞定诸葛亮和刘备，拖延太久极有可能被打败。

吕布传

第一战 黄巾之乱

胜利条件：击倒张氏 3 人

杀掉围攻董卓的敌兵后他会退回大本营。张角的妖术是让你每移动到红点位置都会遭遇伏兵。如果先击破张宝的话，张梁会命令剩余兵力全力进攻董卓，此时需要回守或是迅速砍掉张角、张梁。如果先去击破张梁，张宝会命令全军进攻吕布。相比之下，后者作战时相对从容一些。

第二战 虎牢关之战

胜利条件：前半部分击倒袁绍，后半部分击倒董卓



此关一开始己方 NPC 众多，处于有利形势，首先往右上的东门解决曹操和夏侯敦，再往左砍掉孙坚和周瑜收复汜水关，这样颜良、文丑、袁绍就会出现。与刘备交战依然是经典的“三英战吕布”，不过并不需要压胜，因此不用担心时间不够，尽情战斗吧。袁绍临死前嘲笑吕布是董卓养的一只狗，使吕布开始意识到自己不能老是寄人篱下，于是宣布独立，正式对董卓宣战（其实是为了貂婵）。往下移动杀掉张辽可以让他归顺（不过往后就要保护他了，换成貂蝉多好），其他一些武将杀掉有可能得到强化道具提升基础能力。

第三战 赤壁之战

胜利条件：击倒曹操、孙坚



吕布出现的时候魏吴两军战局基本已定，杀掉穷途末路的曹操，一路往下斩杀吴军势如破竹，基本没有太大的波折，路上只是用些伏兵来增加难度。快要接近孙坚时他会开始撤退，而关羽、张飞也会出来助阵。让孙坚逃掉就算败北，所以杀掉路上增援的小兵时尽量取得压胜以加快追赶速度。

第四战 合肥之战

胜利条件：击倒孙氏 4 人



此关孙坚使用空城计，从中央突破杀进合肥城后，孙坚的真身才会出现。跟魏国势力一样，孙坚、孙策、孙权、孙尚香 4 人都必须以压胜取胜，否则会复活，直到连续杀掉他们 6 次为止。

第五战 夷陵之战

胜利条件：击倒刘备、诸葛亮





只要在第 8 回合之前进入白帝城，就可以避免城门关闭的剧情出现，从而避过诸葛亮的八阵图。杀掉姜维之后刘备就开始撤退，此时砍掉刘备再回头截断诸葛亮的退路——此种攻略法比较迅速，如果你注重杀敌数的话还是选择经过八阵图吧。

最终战 五丈原之战

胜利条件：击倒曹操、司马懿



一开始砍掉 4 支小兵队伍占领据点，曹操会往右逃走，过桥之后退路被截断，接着出现张郃、夏侯渊等伏兵，曹操退回大本营，司马懿会命令全军从中央架桥进攻己方据点，而张辽会视死如归往上

直冲。此时需要尽快杀掉路上挡道的敌人去保护他，顺道往左干掉司马懿，再回过头去大本营搞定曹操（要用压胜战胜守门兵才能成功打开城门）。最终战依然是三英战吕布——这次换成了三个君主的讨伐战，不过不需要压胜，因此不用担心时间问题。建议先集中火力砍掉HP较低的孙坚和刘备，剩下曹操一个人就容易对付了。



武器道具研究篇

武将的育成和成长道具的收集

战斗中装备的能力是暂时性的，只在该关内有效，提升等级和使用成长道具才是育成的主要途径。等级的提升由斩敌数决定，与敌人的等级无关，即使在高级别下打一些低级别的小兵也能提升，因此选择敌人实力较低的关卡如“黄巾之乱”或“虎牢关之战”，在游戏初期育成武将时就比较轻松。等级提升可以增加体力、无双威力、攻击力、防御力、移动力等五个基本能力，不过并不是全部都升，而是有规律地提升其中几项——这个由武将的角色定位来决定，例如甄姬偏重于防御力和移动力，而吕布偏重于攻击力和体力，一般在LV10、LV20等整数级别时武将各项基本能力都会得到飞跃性地成长。



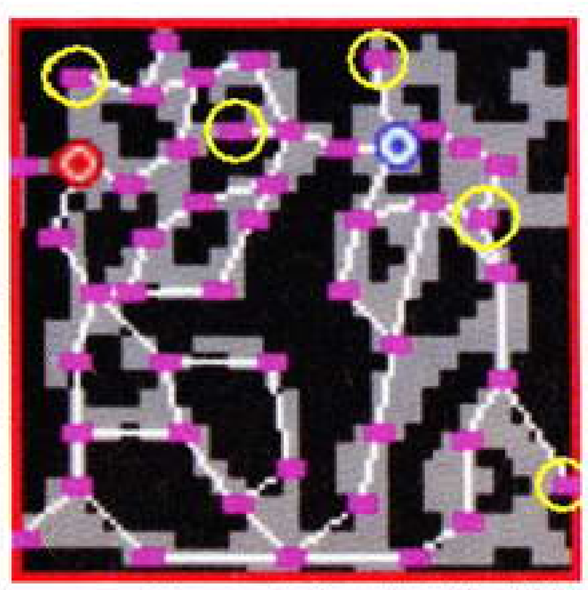
成长道具需要移动到地图上特定位置才能取得，靠剧情入手的非常少。每关都至少存在两个以上的成长道具，即使是同一幅地图，出现位置也会因为所选势力的不同而发生改变，Hard难度下可以入手的道具会增多几个且珍贵度较高。需要说明一下，入手地点出现的道具种类，除了点心和武术护符不会变，剑盾种类是随机的，不过珍贵度相同，比如说某处可以取到提升8点数值的道具，有可能出现黄金之剑，也有可能出现伏羲之盾。

如果单纯的以斩敌数来升级，无疑是自由





模式的官渡之战比较有效率，等待袁绍退兵回守的剧情出现后城门会出现99个小兵，打到一半就强制退出，只要反复攻打就能无限升级。成都制压战用来训练武将也是非常好的选择，地图上一共有五个强化道具可以入手，敌兵人数也比较多，再加上成功降伏刘璋后还能提升攻防力各8点，效率较高，推荐装备具有“アイテム2倍”效果的武器来打这关，上图就是Hard难度该地图的强化道具位置图。



▲黄色圆圈处就是成都制压战的强化道具取得位置。

武器收集制霸

本作设定了超过200种武器，分为朴刀、甲刀、偃月刀、细刀剑、巨剑、将剑、枪、戟、矛、扇、棍、圈、爪、戈、杖、战斧、铁笛、铁鞭、碎棒、双剑、双鞭、双锤共22个系别。武器的珍贵度分为D、C、B、A、S共5个级别，全部收集齐全可要花不少的精力和时间，不过对于无双FANS来说，收集武器本身就是游戏的一大乐趣。武器收集途径如下：

成长道具	效果
点心	HP上限+10
青铜之剑	攻击力上限+1
黑铁之剑	攻击力上限+2
白银之剑	攻击力上限+4
黄金之剑	攻击力上限+8
兵卒之盾	防御力上限+1
伯长之盾	防御力上限+2
将军之盾	防御力上限+4
伏羲之盾	防御力上限+8
武术护符	当前装备武器系别的熟练度+1





1.在地图上移动到特定地点取得。此类武器珍贵度不高，通常B级以下，取得种类在你当前武将所能够使用的武器系别里随机分配。每关都有1～6个固定地点可以得到，不过一次最多只能取其中3个地点的武器，也就是说有取得数量的限制。

2.触发特殊事件入手。一般在无双模式触发，此类武器比较珍贵，A级和S级都有，不过有些是需要特定角色去完成的，下标就说一下A、S级此类武器的取得方法（B级以下就不列出了），以下仅把有代表性的列出了一些。其实有部分武器的取得法是相同的，只不过因选用角色不同而有所改变而已。例如在魏势力的五丈原之战，可通过破坏木牛补给车来入手不少好武器，各位可通过选择不同的角色反复攻打来取得，取得方法见本页下。

3.过关后入手。这是最主要、最方便的入手方法，也是各武将专用究极武器获得的惟一途径。根据过关评价来决定武器的珍贵度，由游戏难度以及装备的能力所换算成的能力点数这两项要素来决定。能力点数最高值为1000，数值越高得到的武器就越珍贵。普通难度下过关后最高只能得到A级武器，Hard难度下可得到S级武器，入手种类以你选用武将所使用的3种武器系别中随机决定，优先度最高的是当前装备武器系别的所属武器，例如Hard难度下，能力点数达到1000的话，有很大几率得到该武将的专用S级究极武器，如关羽使用偃月

触发特殊事件入手的高级武器

青（金工）之剑（A级）
使用武将：蜀国任意武将
关卡：长坂之战
入手方法：杀掉夏侯恩。

无双方天戟（A级）
使用武将：甄姬、夏侯敦
关卡：虎牢关之战
入手方法：杀掉吕布。

蚩尤瀑布碎（A级）
使用武将：孙策、孙尚香
关卡：虎牢关之战
入手方法：杀掉吕布。

真月妖日狂（S级）
使用武将：甄姬
关卡：赤壁之战
入手方法：官渡之战不让关羽和刘备接触，也不让他杀颜良和文丑，要甄姬亲自去杀，在赤壁之战移动到关羽处触发剧情入手。

击龙胆（S级）
使用武将：甄姬
关卡：五丈原之战
入手方法：杀掉赵云。

昂龙颚闪（S级）
使用武将：甄姬
关卡：五丈原之战
入手方法：第1次破坏木牛补给车时入手。

龙神剑（S级）
使用武将：关羽
关卡：五丈原之战
入手方法：护送木牛补给车成功补给5次后入手。

仙雷神杖（S级）
使用武将：赵云
关卡：五丈原之战
入手方法：护送木牛补给车成功补给5次后入手。

蜀王（S级）
使用武将：刘备
关卡：成都制压战
入手方法：参见攻略部分，成功让刘璋投降就可入手。

双龙尖（S级）
使用武将：蜀国任意武将
关卡：成都制压战
入手方法：不以压胜杀掉马超。

刀系别能得到神龙偃月刀，吕布使用戟系别就能得到鬼神，此类专用武器一定要该武将亲自去打，用其他人就算能够使用相同系别的武器也是没法入手的。能力点数达到500以上的话是在S级和A级武器中随机分配，500以下是在A级以下的武器中随机分配；如果是糟糕的0点，就会入手黄帝人法和神农空论这两种特殊道具的其中一个——这两个道具在挑战模式专用，黄帝人法可以增加斩合模式的初始HP最大值，神农空论可以在神速模式过关时间的基础上再减少一定的时间。

4.全武器入手BUG：如果你厌倦了上面繁琐的武器取得方法，那么使用下面介绍的这个秘技可以迅速完成全武器收集的霸业。不过这样很大程度影响了游戏收集的乐趣，使用前请三思。各位对成都压制战的LV22吕布应该都有印象吧，选择普通或者Hard难度均可，选用武将不限，然后在自由模式里挑战这一关，杀掉吕布后在他出现的位置就能得到宝箱，查看一下武器图鉴，所有的武器都入手了！需要注意的是，不要在吕布出现之前去那个位置。建议先帮NPC砍掉刘备周围的小兵，静候吕布到达洛城，再充分利用此处房屋众多的地形特点逃避吕布的进攻，使用一些能发出弧月波的武将甚至可以无伤灭掉他。就算是Hard难度下的吕布也有如案台上的肉任你宰割。



▲先把吕布引诱到洛城，以充分利用这里的地形。

Hard难度下的吕布打法



▲成功利用障碍物阻挡了吕布的进攻，在远处不断发出弧月波，吕布空有一身武艺却无处发挥，掌握熟练的话，甚至可以无伤打败他。

Hard难度下的吕布可谓超级变态（第一次出来也强得要命），吕布不仅攻防高、HP高，而且他根本没有中招硬直时间，就算在承受连击中也能够进行反击，而且倒地的判定非常低，所以除了无双乱舞最为安全，使用其他必杀技时就要担心随时被反击。他具有全属性防御的效果，冰冻之后慢慢蹭血的战法无法发挥作用，而且吕布没有晕厥状态的判定，气绝技也失去了作用。对付这头猛兽最常用的方法是卡位，适合障碍物较多的地形（官渡之战和成都压制战）。引诱吕布走到有栅栏或者障碍物的地方，从另一边使用突击技来打他，如果角色能够发出弧月波攻击效果更佳（例如曹操），不过之前最好先搞定那些小兵。另外一种方法适合较宽阔的地形（虎牢关之战），当HP变红时，无双槽会自动增加，作战思路就是利用无限的真·无双乱舞来慢慢磨死吕布，放完一次马上逃跑继续蓄力，打游击战——这个方法比较危险，因为血红后往往难以再经受住吕布的一戟，因此除了提足精神避免失误，也最好让武将的移动力最好达到500以上，装备2次神速效果更佳。

武器特殊效果解析



武器的特殊效果分为自身效果和勇猛效果两种。自身效果只有少数武器拥有，在图鉴里不会显示，而是在武器装备画面查看，一旦装备就可即时发挥效果。

勇猛效果需要装备勇猛能力才能释放，具体需要LV1还是LV2可以从武器情报中了解。能看明白的大部分效果就不说了，下面挑一些重点的来说：

无双溜り増	无双槽能量的增加速度提升。
硬直时间减	出招后的收招时间减少，更容易实现连击。
ひるみ率减	中招时的硬直状态出现确率减少。
体力吸收	攻击敌人时吸收其体力，非常好用。
全属性防御	防御全部属性，与持有属性攻击武器的武将作战非常有效。
攻击回数增	使连击数增加，给予敌人更强的连续伤害。
アイテム2倍	取得的回复道具或强化道具的效果变为2倍，但对于剧情入手的道具无效。
崩れ率减	受到攻击时能力被剥离的概率减少。
ガード崩し	与烈属性相似，无视防御给予伤害。
真无双乱舞	无需血红状态就可使出真·无双乱舞。



还有“攻击力增n”和“防御力增n”这两个特殊效果，其实际效果不是增加n，而

是增加n × 30。例如勇猛LV1释放“攻击力增3”，勇猛LV2释放“攻击力增7”，那么总共可以增加攻击力（3 + 7）× 30 = 300。

斩合模式生存技巧

完成了全武器全道具的收集后，惟一能让玩家继续玩下去的动力就是挑战模式了，由于可以保留等级和武器装备，因此武将育成的成果很大程度决定了你的胜算。神速模式是对操作技巧和速度极限的挑战，不过由于受到随机地形的影响，过关时间的结果也不能算是真正显示了玩家的实力。连霸除了对速度有要求，还要有较好的运气。因此这两个就不探讨了，下面主要讲一下斩合模式的生存技巧。

首先说一下人选，要求有较高的移动力、不俗的攻防力和充沛的体力。由于攻、防、体力都可以通过强化道具来提升，因此不管哪个角色，有耐性的话都可以加到999的极限，撇开不谈。移动力必须靠升级来增加，而且并不是升级就一定增加，这就注定了用许褚此类“龟速”角色最后必定惨被围攻而死，生存率肯定不高。而甄姬、孙尚香、赵云此类天生神速的角色无疑占很大的优势，但是由于近身肉搏需要玩家投入很大的精力，神经高度紧绷的结果就是导致时间一长会容易因疲劳出差错。因此强烈推荐使用可以发出弧月波的角色，近身肉搏与远程攻击都能兼顾，对付敌将尤其是吕布时更显优势，此类角色共有四名，为吕布和三名君主。吕布出招慢，破绽大，第一个排除；孙坚出招慢移动力低，不管用什么武器都是踢飞；剩下的两位君主可以说各有优点，个人认为排第一位的是曹操，第2位是刘备，从能力轮排列来看，他们的勇猛能力都排第一，可以迅速释放所用武器的特殊效果，这是共同的优点；由于作战时失误在所难免，为了保证被敌人剥夺能力后能够正常给予反击，常用能力的排列顺序显得尤为重要。游戏后期敌人实力变得越来越强，HP都接近999，普通攻击难以应付，小兵主要以剑兵为主，这就需要多使用范围技来杀敌，而且气绝技的使用率也非常高，因此曹操的第4范围第6气绝就比刘备的第2范围第3气绝的顺序更具优势，至少没那么早被剥夺能力而使战斗力大幅下降；角色必杀技方面，刘备在出招收招速度和性能方面稍逊一筹，具体的分析请参看后面的武将解析部分。



▲LV20曹操的基本能力，只是单纯地升级，没有进行特别的强化，因此体力偏低。

接着说一下选用的武器，使用攻击力较高的武器当然能够迅速解决掉敌人，但是并不是每个战场都有回复道具，从长远的角度来看，使用具有“体力吸收”、“道具效果2倍”效果的武器能够极大提升生存率。实践证明，前500人斩，靠武器攻击敌人的回复已经足够，战场上的回复道具几乎都可以无视，因此推荐刘备使用凤凰杖、曹操使用黑焰来挑战。这两件武器还具有“硬直时间减少”的特殊效果，更是如虎添翼。

斩合模式基本流程是轮流挑战六支部队，吕布是每100人斩后最终固定出现角色。前五个武将视你选用的角色而有变化，但不会出现己方势力的武将。需要先说明一下，这里的吕布并不像无双模式那么变态，是有晕厥状态的，而且初期的吕布HP较低，硬直状态时间也较长，近身肉搏难有胜算。无双槽一般情况下应为全满状态，就算对付吕布，也不要乱用无双乱舞，留待危急时使用，比如被多个小兵群殴或者被敌将的连击技命中时，为了避免受到重创以及能力不断被剥夺，使用无双乱舞反击是惟一的解救办法，但是要注意快打完时最好利用余势逃到安全地带以过渡收招时间。500人斩是一个分水岭，以后敌人的实力会大幅度提升，移动速度、攻击速度、攻防力各方面都增加了不少，因此要更加全神贯注，有障碍物的地形可以使用不断放弧月波的作战技巧（推荐用气绝技，放波速度快）。前面已经提到过敌人晕厥状态是不会被吹飞的，所以在空旷地形需要近身肉搏时，先用个气绝技弄晕敌人，再用“普通攻击＋连击技＋突击技”的组合可以把敌人从南极打到北极，且一次性给予的伤害又大，真是爽快无比。

利用卡位放弧月波的方式来打敌将时，当其开始防御就说明HP已所剩无几了。由于防御可以避免弧月波的伤害，此时可以继续发波，趁他防御和走动的间隙来打倒他，多放几次总有一次可以命中，这是较为安全的打法。如果嫌慢，先发个波牵制住他，再一个突击技冲过去，世界就清净了。



▲HARD难度下LV20曹操1000人斩达成，使用武器魏王，游戏一开始没有使用黄帝人法增加体力上限。

斩合模式的打法多变，因人而异。最重要的就是要活用气绝技，多用突击技逃跑，合理利用地形、永远站在最适合自己的有利位置，一旦不幸被打至血红后就是使用无限真·无双乱舞的无赖打法的时候了。另外，进入战场首先查看一下回复道具的位置和数量，心里有个底，留着快消灭敌人时才去补给。

斩合模式最高应该能达成9999人斩，不过由于不能记录进度，相信大多玩家没有那么多的精力和时间，建议大家把目标定在1000人斩、1500人斩就可以了，没必要非要挑战极限来折磨自己。

全武将解析

夏侯惇 魏

使用武器类型：朴刀、细刀剑、巨剑

无双乱舞类型：力量型

能力轮排列：范围→气绝→勇猛→神速→连击→突击

夏侯惇是曹操寄以绝对信赖的左右手，自曹操起兵就随侍身旁，立下无数汗马功劳。夏侯敦攻击力防御力优秀，体力和移动力较低。收招速度慢是最主要的缺点。能力装备满后，必杀技综合性能比较高，范围技可达成3段攻击，最好用的要数连击技，攻击范围大、连击数高而且移动距离较远，与关羽类似。突击技攻击次数虽少，但胜在移动距离和攻击范围较



大，突围时效果明显；而气绝技的攻槽方式与周瑜类似，由于攻击范围要稍大一些，因此实用度更高。至于夏侯 最适合使用的武器，绝对是灭尽麒麟牙无疑了。

甄姬 魏



使用武器类型：将剑、扇、铁笛

无双乱舞类型：速度型

能力轮排列：连击→气绝→神速→突击→勇猛→范围

甄姬贵为倾国美女，冰肌似玉，貌美如花，气质优雅，不过并不是众人第一印象中的“花瓶”。她的移动力和防御力较高，攻击力和体力偏低，因此属于游击战法的典型角色。甄姬的出招和收招速度次于孙策，对敌人的优势不是很明显。大部分武将的无双乱舞都大同小异，无非是连击+范围效果的乱舞组合，甄姬的无双乱舞很特别，具有气绝技的效果（也许是因为太漂亮使得敌人神魂颠倒），很好地过渡了收招时间，避免了被敌人趁机反击，而敌人不会被吹飞则能够实现更多的连击，并且收招完成还可以进行下一波攻击，所以实用度非常高，在无双乱舞的无赖战法里尤显其效。能力装备满之后，连击技和突击技的攻击次数得以增加，范围技可以打出3段攻击，而且攻击范围较大；气绝技倒是变化不大，只是招式华丽了一些。甄姬的武器推荐使用真月妖日狂，附加冰属性效果，使得作战时很轻松，敌人都被冻住而无法进行反击，可以一定程度上弥补了攻击力低的缺陷，且敌将一旦中招毫无还手之力。只要刻意强化一下体力上限，用甄姬来挑战斩合模式也是个不错的选择。



许褚 魏




使用武器类型：戟、碎棒、矛


无双乱舞类型：力量型

能力轮排列：突击→气绝→范围→勇猛→连击→神速

曹操的近身侍卫，一旦上了战场就如同猛虎般的勇猛，因此有“虎痴”的称号。体力和攻击力优秀，但是肥胖的身躯严重影响了他的移动力，在所有角色里是最低的，而且防御力也较差，经常要考虑怎样不被敌人包围，为脱出留后路，是比较难使用的角色之一，打起来缺少了一种爽快的速度感。能力装备满后，突击技的冲刺距离有所改善，但攻击范围不够大，而且由于突进速度较慢，对付弓箭手时经常冲到一半就被射掉能力。性能改善最好的是连击技，攻击范围和连击数提升幅度大，实用度较高。范围技可打出3段攻击，气绝技的攻击范围限于正前方，因此性能一般。至于许褚最适合使用的武器，绝对是炎帝瀑布碎，“硬直时间减少”的效果使得原来不能使用的连击技＋突击技的组合得以实现。



曹操 魏



使用武器类型：将剑、战斧、扇

无双乱舞类型：均衡型

能力轮排列：勇猛→连击→突击→范围→神速→气绝

被人评为“治世之能臣、乱世之奸雄”的曹操，拥有过人的决断力和战略眼光，不愧为一代王者。曹操可说是本作最强最好用的角色，防御力较高，体力偏低，其他能力比较平均。最大的优势就是极快的出招收招速度，收招时间几乎察觉不到，而且4种C攻击的招式都很简单，毫不拖泥带水，破绽最小，性能极高。装备能力之后，每种C攻击都能发出弧月波，远程牵制敌人非常便利，即使是连击技，也是简单地将敌人斩至浮空再加上弧月波攻击就了结，所花时间并不多，不会因滞留过久而被敌人趁机从侧、背面攻击，再加上移动速度也不差，这就使得曹操攻击之后可迅速抽身脱离，很少会出现被群殴的情况。不过这样的缺点就是“鞭尸”的攻击次数减少，不能更快地增加能力槽。突击技前冲距离较远，攻击次数多，持续时间长，对于逃离敌群优势明显，用来作为主要的攻击方式也很适合，让敌人晕厥后，更可以把敌人从画面一端推至另一端。能力装备满之后气绝技的实用度大为提升，一个360度转身的发波方式，攻击范围是所有角色中最大的，比所谓的范围技更为好用，因为范围技使出后背面90度内是真空地带，如果被人从背后偷袭还是会钻到空子，只不过对付剑兵伤害更大才得以广泛使用而已，所以在被包围的场合，用气绝技迎战效果更佳，而且按键指令也相对简化一些，能够更快使出。这些优势都使得曹操很容易上手且存活率较高，成为斩合模式的首要人选，同时也是用来挑战无双模式中吕布的最佳人选。至于曹操最适合使用的武器，个人推荐无双模式中使用魏王，“硬直时间减少”的效果使得收招更为迅速，简直是如虎添翼；斩合模式就选用具有体力吸收效果的黑焰吧。



赵云 蜀



使用武器类型：枪、戈、戟

无双乱舞类型：速度型

能力轮排列：连击→勇猛→突击→范围→神速→气绝

赵云是以忠义和勇敢著称的五虎大将之一，是本作中惟一使用枪的角色，这就使得其具有所有角色中攻击距离最远的独特优势。由于移

动力和防御力较高，而且不少必杀技攻击范围都较大，使得战斗时很容易上手，不过体力相对较低是其不足之处。赵云的连击技移动距离长，由于开始的几招采用前刺的方式使得攻击范围有所限制，如果没有命中敌人极有可能遭到反击，因此性能不算十分出众；最常用的气绝技虽然不是全方位的攻击方式，但攻击距离远这点异常优秀，对付正前方的敌群效果非常好；被包围的场合只能用范围技突围，具有3段攻击；突击技攻击次数不多，移动距离虽远但收招略有些慢；值得一提的是，赵云的无双乱舞具有气绝效果。总的来说，赵云的招式综合性能还算比较优秀，属于很好用的人物之一。



至于赵云最适合使用的武器，个人推荐无双模式使用逆鳞，该武器具有“硬直时间减少”的武器效果，无需靠勇猛释放，就能够弥补赵云收招稍慢的缺陷。如果挑战斩合模式就选用双龙尖。

张飞　蜀

使用武器类型：戟、碎棒、矛

无双乱舞类型：力量型

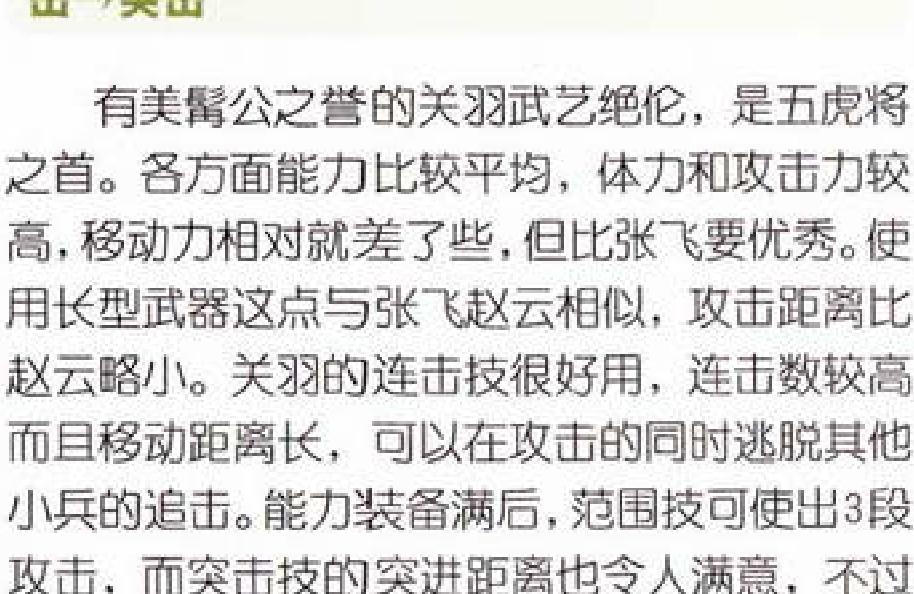
能力轮排列：突击→连击→勇猛→气绝→范围→神速

体力充沛、攻击力优异是张飞的最大优点，但缺点是移动力低，而且出招收招速度慢，在激烈的近身交战中极易处于不利地位，最好配合气绝技来使用才能增大安全系数。总的来说张飞这个角色并不好用，就算能力装备满后，其突击技前冲距离依然较短且收招慢，这就使得他一旦被包围不适合用此招来脱身，只能用3段攻击的范围技来反击；



气绝技的攻击范围只限正前方，而且范围并不是很大，性能不佳；连击技的攻击次数比较高，能够一次性给予敌人重创，各招式间的衔接时间比关羽稍低，由于移动距离的限制，灵活度差强人意。至于张飞最适合使用的武器，毫无疑问就是破国蛇矛了。

关羽　蜀



使用武器类型：戟、偃月刀、矛

无双乱舞类型：均衡型

能力轮排列：气绝→勇猛→范围→神速→连击→突击

有美髯公之誉的关羽武艺绝伦，是五虎将之首。各方面能力比较平均，体力和攻击力较高，移动力相对就差了些，但比张飞要优秀。使用长型武器这点与张飞赵云相似，攻击距离比赵云略小。关羽的连击技很好用，连击数较高而且移动距离长，可以在攻击的同时逃脱其他小兵的追击。能力装备满后，范围技可使出3段攻击，而突击技的突进距离也令人满意，不过气绝技的攻击范围只限正前方，这点与张飞类似，但范围更为宽一些。关羽的出招收招速度比较普通，因此不要让敌人近身才开始出招，尤其是对付一些速度快的剑兵，即使同时出招也有很大可能会先中招，利用武器长的优势先发制人才是最佳打法。最适合关羽使用的武器是神龙偃月刀。



刘备　蜀



使用武器类型：将剑、杖、扇

无双乱舞类型：均衡型

能力轮排列：勇猛→范围→气绝→连击→神速→突击

重情重义的刘备以德服人，吸引了不少人才为其效力。刘备各方面能力比较平均，防御力相对稍高一些。作为君主级人物，其最大优

势也是出招收招速度快，但稍逊于曹操——实际上这个差距微乎其微。C攻击的性能高是其一大优势，能力装备满后，4个C攻击都具有发出弧月波的特性，与曹操基本相同；不过连击技持续时间较长，移动距离短，而且转身的灵活度低，在不想使用的场合不慎使出极有可能遭到速度快的敌人近身重创；另外，突击技偏重吹飞效果而不是连击，基本是一击吹飞，这就使得利用突击技连续削减敌人体力变得不可行，进而变成突围和杀剑兵的专用技，使得性能大打折扣；使用率很高的气绝技的主要弱点在于背面的攻击范围较小；虽然刘备的范围技可以进行3段攻击，但依然无法弥补其C攻击综合性能比曹操低的缺陷，这就是刘备逊于曹操的几个原因。至于刘备最适合使用的武器，个人推荐无双模式中使用蜀王，该武器具有“硬直时间减少”的效果使得收招更为快速；斩合模式就选用具有体力吸收效果的凤凰杖吧。



孙策　吴

使用武器类型：双剑、棍、双鞭

无双乱舞类型：均衡型

能力轮排列：突击→勇猛→连击→范围→神速→气绝

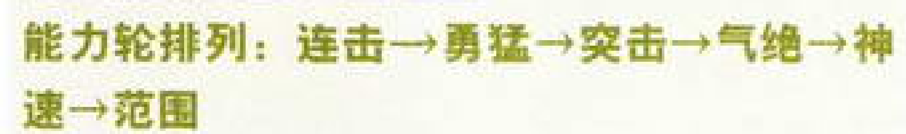
孙策以破竹之势一举平定江东而赢得了“小霸王”的称号，是一个精力充沛斗志激昂的将才。孙策各方面能力平均，主要优势是出招收招快，不过出招速度稍逊于刘备和曹操。能力装备满后，气绝技的攻击范围得到增大，360度全方位都能覆盖到，实用度和性能极佳；突击技的突进距离较远，而且可进行多次连击；范围技更是达到4段攻击，对于突围非常方便；连击技攻击时间一般，转身灵活度较高，最后几招的攻击范围增大，即使敌人众多也能轻松应付，因此孙策也很容易上手。关于孙策最适合使用的武器，个人推荐无双模式使用真虎扑殴狼，挑战斩合模式使用光闪飞燕。



周瑜　

使用武器类型：细刀剑、巨剑、甲刀

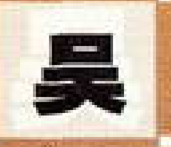
无双乱舞类型：速度型



能力轮排列：连击→勇猛→突击→气绝→神速→范围

周瑜才华横溢，并因其俊秀绝伦的容貌而有了“美周郎”的美名。周瑜移动力和防御力较高，体力和攻击力相对偏低。最大的弱点是必杀技性能不太平衡，是较难使用的角色之一。气绝技攻击范围小，只对正前方敌人有效，实用度略低；突击技效能较差，吹飞效果严重，只有一击而且收招慢；连击技的攻击次数不多，移动距离和攻击范围也较小；惟一最实用的是范围技，能力全满后可以打出4段回转攻击，攻击范围非常大，大有一扫千军之势，如果敌人已经晕厥或者被冰冻，一次性给予的伤害还是很可观的，因此普通攻击+范围技可说是对付敌群最常用的组合技。关于周瑜最适合使用的武器，个人推荐古锭刀梦幻，冰属性的附加效果可以一定程度弥补周瑜招式上的缺陷。



孙尚香　

使用武器类型：双锤、圈、爪

无双乱舞类型：速度型

能力轮排列：突击→神速→范围→气绝→勇猛→连击

孙尚香拥有不输男儿的气概，优美的武姿



再加上出众的容貌为她赢得了“弓腰姬”的美誉。孙尚香移动力和防御力较高，体力和攻击力偏低，也是属于游击战法的典型角色。无双乱舞和甄姬一样具有气绝效果，在无双乱舞的无赖战法里效果绝佳；能力装备满后，范围技可进行3段攻击，连击技的攻击范围得到增大，比甄姬的要实用；而突击技的前冲距离和速度比较一般，明显逊色于甄姬，不过还是可以造成3连击；气绝技的攻击范围增大，全方位都能攻击到。总的来说，孙尚香的C攻击性能比较优秀，适合各种场合的战斗。至于孙尚香最适合使用的武器，个人推荐无双模式使用龙虎乾坤圈，斩属性效果得以一定几率秒杀敌兵；挑战斩合模式则建议使用炫丽。

孙坚 吴

使用武器类型：将剑、铁鞭、扇

无双乱舞类型：力量型

能力轮排列：气绝→连击→突击→勇猛→神速→范围

有“江东之虎”之称的孙坚，移动力较低是一大缺点，体力一般，攻击力和防御力较高，在三个君主型人物里孙坚的C攻击综合性能排在最末。连击技攻击时间长，转身灵活度一般，胜在攻击范围够大，是所有角色的连击技里攻击范围最大的，几乎周围360度全方位都能打到，实用度很高；能力装备满后，范围技可进行3段攻击；气绝技的攻击范围跟刘备一样，虽有弧月波但身后依然较弱；突击技的突进持续时间较长，弧月波很迟才发出，对于牵制敌人显得不太有利，而且其缺点依然与



刘备一样是偏重吹飞效果，没法在突进时给予敌人更大的连续伤害。孙坚最适合使用的武器是吴王，如果想提升收招速度，推荐使用战鬼金刚棒，不过会极大降低HP上限，所以先刻意用强化道具去增加HP上限是必要的准备工作。

吕布 他



使用武器类型：戟、矛、偃月刀

无双乱舞类型：均衡型

能力轮排列：气绝→连击→突击→范围→神速→勇猛

吕布作为三国第一猛将，其盖世武功鬼神皆惊，又因其戴上头饰羽翎的形象以及身经百战的不死神话与生命力顽强的蟑螂极为神似，故被玩家戏称为“小强”。吕布的强悍之处在于超高的攻击力和体力，10多级就几乎接近了极限，移动力和防御力相对比较平均，从基本能力值方面来说是令人满意的。吕布使用的都是长型武器，因此攻击距离较远，不过他最大的缺点就是C攻击性能较差，华而不实。连击技各招式之间的衔接速度慢，破绽大，很容易被旁边的敌人伺机反击；而最常用的气绝技攻击范围小，只对正前方的敌人有效，这就决定了在被敌人包围的情况下不适合使用，转而要用范围技和突击技来突围，实用价值大打折扣；装备能力后，范围技可使出3段攻击，而突击技和气绝技会增加一个小的弧月波，攻击范围较小，没有三位君主那么华丽。我方使用的吕布并不像无双模式敌方吕布那么变态，收招出招较慢，硬直状态时间也较长，这些劣势使得吕布成了徒有虚名的鸡肋人物，不适合在斩合模式里使用。至于吕布最适合使用的武器，毫无疑问就是鬼神了，其特点就是可以对防御的敌人给予伤害，这与吕布以强大武力征服天下的霸者性格非常吻合。



文 太阳黑子工作室 全能的调停者　编 雷伊



操作简介	
十字键	移动、项目选择
A	决定、调查、对话
B	取消、快速移动
X	打开菜单
其他键	不使用
L+R+START+SELECT	回到标题画面



蛋兽英雄

エッグモンスターHERO

NDS

◆Square Enix◆RPG◆2005年3月24日◆日版

◆1～8人◆自带记忆功能◆4800日元

◆无对应周边

系统解说

基本战斗

划动战（スクラッチバトル）



本作中的敌人都是可见的，只要与敌人接触就会进入划动战，此时只要向敌军方向划动触控笔就可以带领手下的部队向敌人进行攻击。在划动战时，下屏幕有时会随机出现一些道具，其中有对我方有利的，也有对我方不利的，只要移动到该处就会自动发挥效果，具体见下面的表格。触摸下屏幕上方的宝箱可以开启战斗菜单，可选择召唤蛋兽和使用王牌。当我方HP为0时就会GAME OVER，HP旁边的槽代表精神力（スタミナ）。受到强力攻击时，我方士兵就会阵亡，在迷宫中的大叔处可以补给士兵人数，士兵人数不够时就多去拜访他吧。

标志	名称	效果	标志
▶	筋肉一番	主人公HP全回复	
	筋肉筋肉	士兵攻击力上升	◀ 
▶	南瓜头	EP全回复	
	可疑药物	将军HP减少	◀ 
 ▶	丧气药	士兵攻击力下降	



触摸战（おさわりバトル）



战斗中点击菜单后再点击相应的蛋就可以召唤蛋兽。召唤出的蛋兽会分成9个部位，点击不同的部位会发动不同的必杀技，当然也有的部位并不存在必杀技，点击了也无效。每个蛋兽都有3种必杀技。敌方的蛋兽也会分成9个相同的部位，其中既有弱点部位，也有暴怒点。点击前者可以给蛋兽造成巨大伤害，点击后者则会遭到反击。游戏流程中相关蛋兽的弱点本攻略中都会有所提及。文中给出的弱点采用了最为简略的表现方法，如“中左”就代表中间一排格子里左边的格子，以此类推。如果我方的蛋兽在战斗中不幸阵亡，该召唤蛋就会损坏，损坏的蛋只有回卡托利城与卡托莉伊努对话才可以复活，从而再次使用。在战斗中使用蛋兽就可以提高蛋兽等级，每个蛋兽的最高等级为10级，随着等级的提高，可以召唤的蛋兽也会越来越多。

阵形

游戏中存在着众多阵形，各个阵形的取得方法会在下面的攻略中提及。调出基本菜单可以选择不同的阵形，阵形选择画面中的黑点代表士兵位置，而☆则代表主人公。各个阵形具有不同的效果，其中脚形图标代表战斗时的移动速度；手形图标代表团结力，该数值越高队伍的阵形越不容易被破坏；饮料瓶代表攻击力；蛋形图标代表对敌方蛋兽的攻击力。

主人公能力

本作的主人公并没有等级的设定，各项能力都需要在迷宫中获取道具来提升。具体加能力的道具极其效果如下所示，绝大部分道具的取得方式在本攻略中都会有所提及。

心之药(ハートのくすり)	主人公最大HP＋5且HP全回复
精神之药(せいしんのくすり)	主人公最大EP＋5且EP全回复
血染的竹刀(ちぞめのしない)	主人公攻击力＋1
防弹衣(ぼうだんチョッキ)	主人公防御力＋1
疾风之靴(はやてのシューズ)	主人公素早＋1

王牌(切り札)

在战斗中除了蛋兽能发挥绝大的作用外，数量众多的王牌也相当实用。王牌可以在迷宫中取得或者在村子里购买，每次最多可持4张，各王牌的效果如下。

イタイノトンデケ	回复100点HP，剩下的给士兵回复
トヤマノクスリ	回复200点HP，剩下的给士兵回复
オペセット	主人公和士兵全员HP全回复
カモンヘー	死去的士兵全员回复
ミドリノジュース	夺取对方50%EP
ウナギパイ	一定时间精神力不减
イノチノホケン	即使死去也会复活一次
テンシノキッス	敌我双方所有特殊效果无效
エッグマーン	将对手的蛋兽变成蛋人
ハリケーン	破坏阵形，给予10点伤害
ホノオノカマ	以火把之力给予敌人100点伤害
キャノンホウ	利用巨大的加农炮给予敌人200点伤害
パトリオート	发射火箭给予敌人400点伤害

隐藏要素



隐藏召唤蛋

卡托利城旁边的商店后方有秘密通道(如图)，进去后可以来到商店的地下。在白色的蛋前选择"そっと持ち上げる"就可以得到试作蛋(テストエッグ)。从得到试作蛋的位置继续下去，在画有蛋的墙壁前会要求玩家输入密码，输入不同的密码会获得试作蛋中的各个蛋兽，具体如下。

输入信息	取得蛋兽
什么都不输直接按A	とうめいにんげん
まんげつのよるなにかがおこる	おつきちゃん
げいじゅつはばくはつだ	ピくそ
きてますきてます	ちょうのうりょくちゃ
ふるさとのおとうさんおかあさん	まついさんふさい
こまったときのかみだのみ	かみ

隐藏阵形

在打倒完熟大魔王后，可以前往卡托利城的2楼。调查2楼左下方的柱子可以打开隐藏的楼梯，下去后会发现一个老头，他手上拥有10本阵形之书！不过他要求主人公拿出100万才肯交出这10本书。在游戏中得到100万的机会共有两个。第一个是在さらさら平原，当水精灵问主人公在泉里掉了什么东西时，选择第3项"寝るか……"后再选择"100万ポッキリ"。如果这次机会没有把握好，那就要等到可以去ミスティックフィールド时了。此时调查秘密基地4的看板也可以召唤出水精灵，多召唤几次她就会不耐烦地把100万丢给主人公。

流程攻略

序幕

游戏开始时，阿鲁玛之月王国（アルマムーンおうこく）的大臣塞巴斯金（セバスチャン）会要求玩家选择游戏的语言表示方式，其中“かんじモード”为汉字模式，“ひらがなモード”是假名模式，推荐选择前者。

在很久以前，支配这块大地的邪恶大魔王被传说中持蛋的英雄所击退，阿鲁玛之月王国才有了和平。但这位英雄的后人——我们的主人公却完全没有继承先王的英勇，整天无所事事，愚蠢至极。大臣为了调教主人公，先和他开始了一场热身赛，只要攻击其召唤出来的莫古利的上左部分就可以轻松取胜。虽然主人公取得了胜利，但他却也消耗了所有体力，恨铁不成钢的大臣为了磨练其意志，当天夜里就把熟睡的主人公送到了HARD BOIL岛上。在岛上碰到了卡托利王国的王女卡托莉伊努（カトリイヌ），在她的带领下就可以前往卡托利村（カトリ村）了。

在村子里面四处转转搜索一下可以得到不少加能力的道具和王牌，左下方的小空屋是国王特意安排给主人公的，可以自由休息回复HP和EP。去卡托利城和国王、王妃等人对话后得知，原来卡托利王国的第一王女卡托莉伊娜被完熟军诱拐了，完熟军目前正准备让“传说之蛋”复活，而拯救王女、阻止传说之蛋复活的重任自然就交到了主人公的身上，跟卡托利城左边的大叔对话可以了解到关于传说之蛋的信息（这位大叔的真实身份可是来头不小啊……）。离开村子会发现地图上多了一个塔形建筑物，而我们主人公的冒险在此也就正式开始了！

迷宫1 野原の平原

刚进去后会发现大臣假扮的森之精灵，他会教玩家一些游戏的基本操作。迷宫中一些蛋形的石头都是可以调查的，有的会获得王牌。野原の平原1右上方的宝箱中可以得到“血染的竹刀”，调查宝箱左边的蛋形石头可以得到たまご石のカギ，这样就可以去掉下方的挡路牌进入いばらのほこら2，宝箱中可以得到“防弹衣”，和中央的年轻人对话会得知只要战胜蛋兽うさピノ就能从他那得到钥匙的信息。调查野原の平原1左边被挡住的洞窟右边的蛋形石头后回卡托利村，来到小空屋上方有老人和男孩住的屋子，与男孩对话后选择第一项得到ともだちのカギ。回到野原の平原1，用钥匙打开左边的洞窟后进入いばらのほこら1，左边的水池可以回复HP和EP，宝箱中可以得到“血染的竹刀”、“疾风之靴”等加能力的道具，在洞窟中打倒クイーンこうげきたい3召唤出的うさピノ（弱点中中）后回いばらのほこら2年轻人处可以得到ヒーローのカギ。来到野原の平原2后，宝箱中可以得到“防弹衣”，用ヒーローのカギ进入左上的洞窟来到いばらのほこら3，宝箱中可以得到“疾风之靴”，与少女对话可以得到“イッポーンの书”。调查右上方的石头选择第一项放下水流并得到道具“岩”，在野原の平原2瀑布上流的蛋形告示牌处使用就可以进入瀑布后方的洞窟来到いばらのほこら4，宝箱中可以得到“精神之药”和“疾风之靴”，调查道路偏右的蛋形石头可以回复HP和EP，和女孩对话可以进行取得王牌的迷你游戏（切り札ゲットゲーム）。打败クイーンとっこうたい3召唤出的アマゾン获得アマゾンのカギ，一路前进来到野原の平原3，宝箱中得到“防弹衣”、“心之药”和“血染的竹刀”。

进入塔内就是完熟军的据点了，而卡托莉伊努也在这时赶到。在据点等待主人公的是完熟女王（完熟クイーン），她为主人公见到她的美貌没有发表一点感想感到十分诧异。她从粉红蛋（ピンクエッグ）中召唤出了蛋兽ヒュドラ，弱点是下中。战斗胜利后得到粉红蛋和女王之书（クイーンの书），这样主人公就学会了一种新的阵形。失败后的女王为了表现出失败的凄美，召唤出N多玫瑰花瓣，并表示在完熟军中还有实力比她更强的人。离开塔时选择第一项就可以和卡托莉伊努一起自动回村，否则就要自己步行回去了，以后每次打完BOSS后都是这样。

－半熟调理档案－

1人目：完熟女王

蛋：粉红蛋

迷宫2 さらさら平原

回到卡托利城，卡托利王认为完熟女王的未婚夫完熟王子很有可能也已经开始行动了，他表示如果主人公能够帮助小岛摆脱完熟军的困扰，事成之后就把他的大女儿卡托莉伊娜许

配给他。离开卡托利村，会发现地图左上角增加了新的场所——さらさら平原。

调查さらさら平原1左边的栈桥头，可以得到さんばしのカギ，海边上方的大树中可以得到大木のカギ（如图1），宝箱中可以得到“疾风之靴”。右边的洞窟需要用大木のカギ才能打开，进去后来到さわやか洞窟1得到“黄玉”，左边可以取得“疾风之靴”。さらさら平原1右下的挡路牌需要用さんばしのカギ才能去掉，登上高台后分别得到“血染的竹刀”×2和“防弹衣”，与伐木工人对话得到“丸太一本”。



さらさら平原2右上方可以得到“心之药”，调查毁坏的桥后来到右边的洞窟前，向南走3步向西走7步后调查可以得到ナゾのカギ。（如图2）



来到洞窟前使用ナゾのカギ进入さわやか洞窟3，上方得到“防弹衣”，打倒左上方的敌人デス（弱点是上中）后得到デスのカギ。在该洞窟右上方的挡路牌处使用就可以继续前进来到さわやか洞窟5，左上的宝箱中得到“青玉”，调查宝箱上方的岩石可以得到やじるし岩のカギ。回さわやか洞窟3打倒デス处上方的挡路牌前使用やじるし岩のカギ后前进来到さわやか洞窟4，调查泉水会见到精灵，当她问主人公在泉里掉了什么东西时，选择第3项“寝るか……”后再选择“赤玉”可以得到“赤玉”，在得到“赤玉”前先选择“100万ポッキリ”还可以得到100万。回到得到“黄玉”的地方，在上方的墙壁上按照从左到右“青、黄、赤”的顺序排列玉，就可以打开通道。来到さわやか洞窟2后，中上方得到“精神之药”，左上方可以得到“血染的竹刀”，右上方的小溪边使用丸太架桥过河就可以得到斧子（オノ）。将斧子交给樵夫选择第一项可以让他砍伐更多的木头，经过一段时间再回来与其对话可以得到“丸太6本”，回到断桥边就可以架起桥梁了。一直前进来到王子的公寓可以和BOSS完熟王子对决！完熟王子对卡托莉伊努的品位大加指责后从恶魔蛋（イビルエッグ）中召唤出了ゲーラス（弱点下中）。轻松取得胜利后得到恶魔蛋和王子之书（プリンスの书）。失败的完熟王子露出了丑陋的面孔，原来之前的美形完全是因为经过N次整形手术的缘故。

－半熟调理档案－
2人目：完熟王子
蛋：恶魔蛋

迷宫3 あやしいの森

回到卡托利村，一个少女已经等候多时，她问刚才洗澡的时候是不是主人公在偷看她，甚至连国王都开始怀疑起了主人公。出村后地图上方又多了新的地点——あやしいの森。

あやしいの森1左边的宝箱可以得到“血染的竹刀”。从右下的阶梯来到地下的まどわしのほこら1，可以得到“疾风之靴”。从左上方的阶梯上去后来到あやしいの森1的另外一个部分，得到宝のカギ。回第一个场景，通过左上的阶梯来到まどわしのほこら2，左方有“精神之药”，一直前进来到まどわしのほこら3，使用宝のカギ将中央的挡路牌去掉，与てつじん8ごう战斗（弱点下中）后得到てつじんのカギ，与左边的男孩对话得到“マンマールの书”，学会新阵形，上方三个并列的宝箱中可以得到“血染的竹刀”等道具。回上一个场景右上的挡路牌处使用てつじんのカギ就可以继续前进。来到まどわしのほこら2，左上方的宝箱中可以得到ざいほうのカギ，上方塞巴斯金COSPLAY的森之精灵可以回复HP和EP。该场景左右都有阶梯，其中右方的阶梯下去可以来到まどわしのほこら6取得“疾风之靴”，与少女对话连续选择第1项可以进行战斗，胜利后得到“血染的竹刀”。左方的阶梯则会进入まどわしのほこら4，通过ま

どわしのほこら6后来到あやしいの森2另一侧，取得“防弹衣”后，在尽头的挡路牌处使用ざいほうのカギ可前往あやしいの森3。继续前进就可以看见主人公的城堡了，途中的“心之药”别忘记取，左边的楼梯下去可以得到“防弹衣”×2。进入城堡后发现BOSS和主人公长得一模一样，不过那其实只是个机器人而已。冒牌主人公从机械蛋(サイバーエッグ)中召唤出了マシンナイト(弱点上左)，只要注意攻击弱点就可以轻松取胜。胜利后得到机械蛋和冒牌主人公之书(ニセわかの书)，和卡托莉伊努一起回村吧。

－半熟调理档案－

3人目：冒牌机器人

蛋：机械蛋

迷宫4 完熟秘密基地

回城与国王等人对话后突然有一群颜色各异的蛋人，他们自称是完熟战队HARD并摆出了极其猥琐的POSE，没想到却被卡托莉伊努一脚全部踹到了台下……出村后地图上照例出现了新地点——完熟秘密基地。

第一个场景中右上方可以得到“心之药”和“疾风之靴”，调查入口右侧树荫中的蛋形石头可以得到こかげのカギ(如图3)，这样就可以打开上方的门进入完熟秘密基地ルーム1了。里面的空间非常之狭小，要注意躲避敌人的追踪。上方的门需要用レッドドラゴンのカギオ才能打开，钥匙在该场景中的敌人レッドこうげきたい4(弱点中左)手中，打败它就可以取得了。用钥匙开门后继续前进，在完熟秘密基地ルーム2左侧房间中可以得到“防弹衣”，在该房间上方的电脑上会出现问答，顺序选择“エッグマンナイト”和“ボカスカやま”就可以得到パソコンのカギ，打开完熟秘密基地ルーム2上方的门后继续前进。来到完熟秘密基地ルーム3



图3



图4

后，中央有机械人看守的蓝色区域不要触碰，否则会有蛋兽出现。右边的宝箱中可以得到“疾风之靴”，左边的阶梯可以进入完熟秘密基地2(上方可以得到“精神之药”，最右侧可以得到“疾风之靴”)。打倒完熟秘密基地ルーム3中敌人ブルーぼうきょたい3召唤出的蛋兽ブロッコ・リー(弱点下左)可以得到ブロッコのカギ。开门进入完熟秘密基地ルーム4，最左侧的房间中可以得到“血染的竹刀”，左右两侧房间中的楼梯都可以来到完熟秘密基地3，与中央的老人对话后得知游戏相关信息，老人的上方可以得到“血染的竹刀”，右边的宝箱中可以得到“防弹衣”，调查该宝箱下方不远处的蛋形石头会出现精灵回复HP和EP。回到完熟秘密基地2，调查两棵树的中央部分就会得到“メモ”(如图4)，再次回老人处和他对话就可以解读信息，得到密码R1B4G2。回到完熟秘密基地ルーム4中央两个房间的电脑前设定相应的数字，R代表红色、B代表蓝色、G代表绿色，就可以开门进入完熟秘密基地ルーム5。左边的宝箱中有“防弹衣”，分别打倒敌人召唤出的蛋兽，4个蛋兽分别为ボカスカやま(弱点中中，得到ボカスカのカギ)、ソードラゴン(弱点上中，得到ソードラゴンのカギ)、ラリーゴ(弱点上中，得到ラリーゴのカギ)、ヘビーモス(弱点下中，得到ヘビーモスのカギ)。利用4把钥匙分别去掉4个挡路牌，继续前进来到完熟秘密基地4，右边的“森之精灵”可以帮助回复HP和EP，基地后方有“血染的竹刀”。进入大本营后与完熟战队HARD对决(弱点中中)，轻松取胜后他们却还不服输，并召唤出一台巨大的机器人(弱点中左)直取主人公。战斗胜利后得到力量蛋(パワーエッグ)。完熟王子和完熟女王此时又出现了，在主人公面前上演了一出肉麻的爱情剧，结果当然是被卡托莉伊努一脚全部踹到台下…

- 半熟调理档案 -

4～8人目：完熟战队HARD MAN
1机：完熟机神HARD机器人
蛋：力量蛋

迷宫5 完熟大魔城

回到卡托利城，卡托利王感叹终于只剩下最后的完熟大魔王了。但是到目前为止还没有人能够活着从大魔城回来，而他的女儿——第一王女卡托莉伊娜也很有可能被关在那里。听卡托莉伊努说，她的姐姐长得也和她一样国色天香，主人公顿时两眼呈心状地踏上了新的征途。

完熟大魔城1左上方的宝箱中可以取得“精神之药”，右方的宝箱中有“血染的竹刀”。ルキュフェルのカギ需要击败まおうこげきたい3召唤出的相应蛋兽(弱点中中)才能取得，得到钥匙后打开上方的障碍就可以前进了。完熟大魔城2右边的宝箱中得到“防弹衣”，打倒まおうとっこうたい3召唤出的ムーンマッスル(弱点上中)可以得到ムーンマッスルのカギ打开大魔城前面的障碍。进入大魔城F1(大魔城B1F左边的挡路牌需要牢屋のカギ才能打开)，左边房间的宝箱中有“疾风之靴”，右边房间的宝箱中有“心之药”，右边有宝箱的房间里有阶梯，下去后来到大魔城B1F的另外一侧，可以在宝箱中得到お宝のカギ，这样就可以回完熟大魔城1F中央的门前开门了。开门后沿着阶梯一直来到2F后，再沿最右边房间的阶梯来到3F，在上方的一堆书架上，调查右数第2个书架上的书并选择第3项得到《完熟英雄传说3卷》。取得书后，回2F右数第2个房间(内有“疾风之靴”)，利用其中的楼梯来到3F，在书架前选择第2项“3巻を入れる”就可以得到本棚のカギ。回3F取得《完熟英雄传说3卷》房间左边的门前使用本棚のカギ，得到“血染的竹刀”后用左下的楼梯来到4F。4F中央被围住的楼梯需要打败まおうしんえたい3召唤出的リップナイト(弱点中中)才能得到，4F上方房间右边的书架可以回复HP和EP，房间中还可以得到“防弹衣”，4F右边的房间中则可以得到“疾风之靴”。用钥匙来到5F后，上方有回复点。一路来到6F，在中央竟然见到了最初在卡托利城中讲述传说之蛋秘密的大叔，原来他就是完熟大魔王所假扮的！大魔王的HP高达2400(弱点上右)，胜利后得到牢屋のカギ。战败的大魔王扬言即使打败了自己，小岛也无法挽回即将被毁灭的命运，因为命运的齿轮已经无法停止转动了，结果他也被卡托莉伊娜踹到台下成了观众。



- 半熟调理档案 -

9人目·1机：完熟大魔王

用牢屋のカギ打开大魔城B1F的挡路牌可以来到地牢，左边的牢房中可以得到“防弹衣”。在牢房深处，完熟大魔王再次出现并道出了真相——卡托莉伊娜就是让传说之蛋复活的关键。看到主人公的到来，卡托莉伊娜自己冲破牢房逃了出来并对主人公一见钟情。看到卡托莉伊娜的“花容月貌”，主人公当场石化，全场顿时响起了GAME OVER的音乐。卡托莉伊娜轻松就把大魔王踹到了台下，让他好好观摩她和主人公上演的甜蜜爱情物语。

迷宫6 ミスティックフィールド

回到村子，卡托利王和王妃都出来举行了盛大的迎接典礼，并且宣布要让主人公和卡托莉伊娜早日完婚。但卡托莉伊努却觉得事情没有这么容易解决。去王城和国王等人对话，国王说小岛东边的未开发地中很有可能还藏着秘密。王宫中左边原本不能进入的门现在可以进入了，卡托莉伊娜房间中的衣柜中可以得到“防弹衣”。

小岛东侧又出现了新的地点。ミスティックフィールド1左侧的宝箱中得到“心之药”。一路来到宇宙人秘密基地1，在左上的宝箱中可以得到“除草剂”，在ミスティックフィールド1左上被树木围住的地方就可以使用，得到“疾风之靴”后继续前进来到宇宙人秘密基地1另一侧，在宝箱中得到宝物のカギ，下方的宝箱中有“血染的竹刀”。ミスティックフィールド2左上方的宝箱中可以得到“精神之药”，一边的楼梯可前往宇宙秘密基地2得到“防弹衣”。ミスティックフィールド2中央的挡路牌需要用宝物のカギ打开，得到“血染的竹刀”后下楼梯来到宇宙秘密基地2，和右边的男子对话后得知他要想和对面的女子约会。回得到宇宙秘密基地2得到“防弹衣”的场景来到右边可以见到女子，这样就可以让这对有心人相逢并得到カップルのカギ。回ミスティックフィールド2，调查右上角紫色的蛋会发现开关，这样就可以转移到对岸，在挡路牌前使用カップルのカギ可以前往ミスティックフィールド3。往左上走可以得到“心之药”和箱のカギ；往左边走则得到“防弹衣”。用箱のカギ打开挡路牌后下楼梯来到秘密基地3，将

中央的开关调到ON就可以打开左上方的道路得到“疾风之靴”。前进来到秘密基地4，得到“血染的竹刀”后调查看板，选择“水の精灵を呼ぶ”可以回复HP和EP，如果之前没有取得100万的话此时多叫几次也可以得到100万ポッキリ。从秘密基地3右边的道路来到秘密基地4，左上方有“疾风之靴”，用楼梯下到秘密基地5，打开上方的开关可以打开右边的通道，一路先进得到“スーパー除草剂”。回ミスティックフィールド3上方有藤草挡住的地方使用“スーパー除草剂”就可以前进来到ミスティックフィールド4了。右上方可以回复HP和EP，宝箱中可以得到“精神之药”和“防弹衣”。进入中央的猥琐巨型人偶就可以和宇宙生命体对决了，宇宙生命体持有神秘蛋（ミスティエッグ）并召唤出了グランドパパ（弱点是下巴，注意如果他倒转过来的话就要点上面了）。战斗胜利后得到神秘蛋和グレイの书，宇宙生命体也以自爆收场。

－半熟调理档案－

10人目 · 1机：完熟生命体

蛋：神秘蛋

迷宫7 クリスタルフィールド

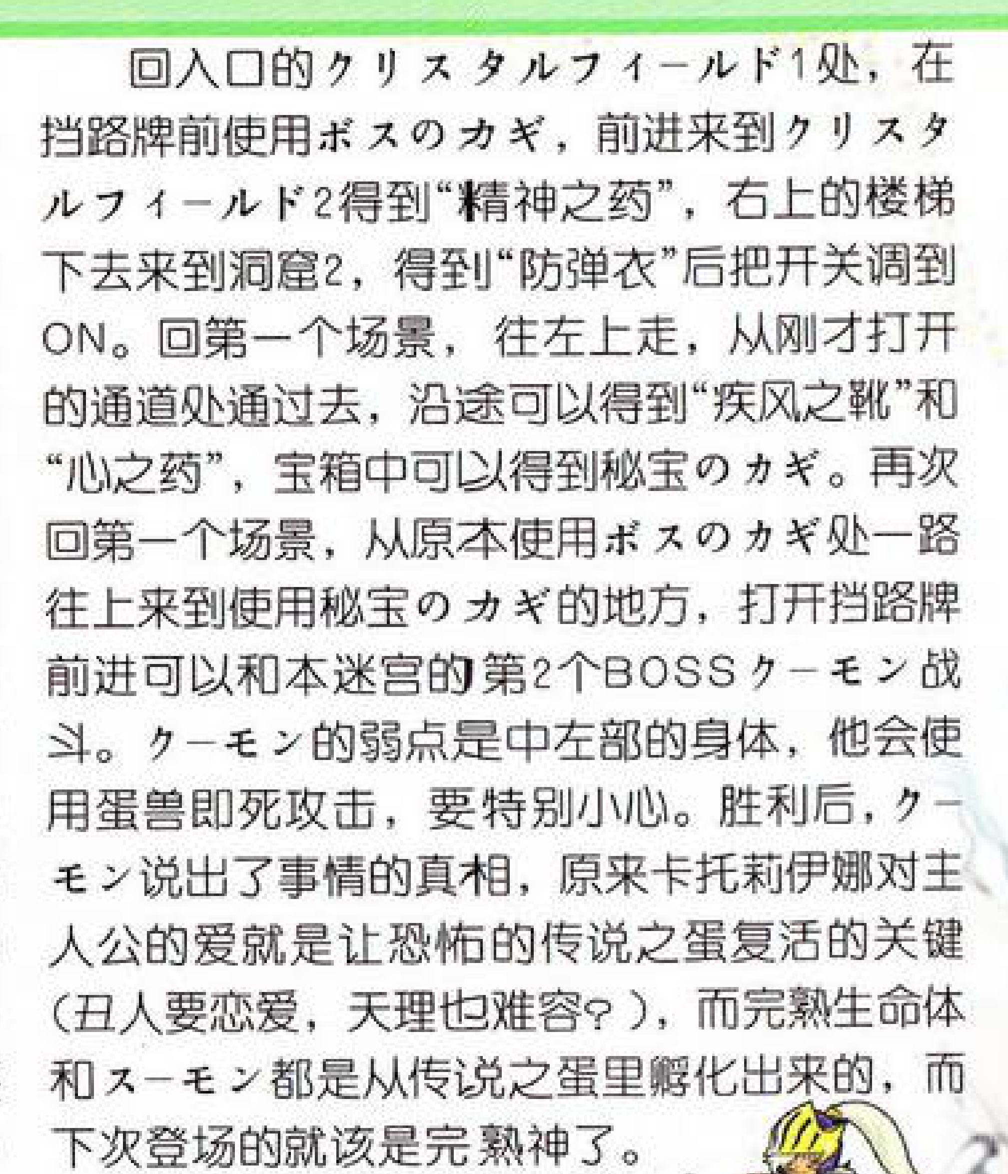
回王城和卡托利王等人对话后，地图上出现了新地点クリスタルフィールド。

クリスタルフィールド1左上可以得到“心之药”，从左边的通道来到クリスタルフィールド2后，一路前进来到クリスタルの洞窟2。在クリスタルの洞窟1中取得“精神之药”，和右下的老婆婆对话可以取得“オマエイケーの书”。クリスタルの洞窟3的宝箱中可以取得“疾风之靴”和“防弹衣”，池子里的水可以回复HP和EP，继续前进后在クリスタルの洞窟4得到しほうのカギ。回クリスタルフィールド2，向上走来到クリスタルフィールド3，从右边的通道利用下行的楼梯来到洞窟4，途中可以得到“血染的竹刀”，一路来到洞窟6后，在挡路牌前使用しほうのカギ，宝箱中可以得到“血染的竹刀”，继续前进在宝箱中得到黄色のカギ。使用しほうのカギ的那个场景右边的楼梯可往下来到洞窟7，得到“疾风之靴”和“防弹衣”后用钥匙消去挡路牌，继续前进可以和BOOSスーモン（弱点帽子，暴怒点是披风中的黑洞）发生战斗。胜利后得到ボスのカギ。

－半熟调理档案－

11人目 · 1机：スーモン

回入口的クリスタルフィールド1处，在挡路牌前使用ボスのカギ，前进来到クリスタルフィールド2得到“精神之药”，右上的楼梯下去来到洞窟2，得到“防弹衣”后把开关调到ON。回第一个场景，往左上走，从刚才打开的通道处通过去，沿途可以得到“疾风之靴”和“心之药”，宝箱中可以得到秘宝のカギ。再次回第一个场景，从原本使用ボスのカギ处一路往上来到使用秘宝のカギ的地方，打开挡路牌前进可以和本迷宫的第2个BOSSクーモン战斗。クーモン的弱点是中左部的身体，他会使用蛋兽即死攻击，要特别小心。胜利后，クーモン说出了事情的真相，原来卡托莉伊娜对主人公的爱就是让恐怖的传说之蛋复活的关键（丑人要恋爱，天理也难容？），而完熟生命体和スーモン都是从传说之蛋里孵化出来的，而下次登场的就该是完熟神了。



－半熟调理档案－

12人目 · 1机：クーモン

迷宫8 完熟宫殿オヴァリウム

回到王城后和国王等人对话，然后再去卡托莉伊娜的房间与其对话，卡托莉伊娜为主人公的不解风情难过不已，擅自一人冲出了王城。追出村子后，小岛上出现了新地点——完熟宫殿オヴァリウム。

第一个场景的宝箱中可以得到“心之药”和“精神之药”。进门后来到宫殿1F，右上的宝箱中得到“血染的竹刀”，从右下的楼梯一路来到3F，在宝箱中取得“防弹衣”和家宝のカギ。回1F入口处一直往上走，来到1F的第2个区域，左上的房间里有“防弹衣”，右上的房间中有“疾风之靴”。用家宝のカギ打开中央的门前进后上楼来到2F。右方的宝箱中得到“血染的竹刀”，左上的楼梯上去来到3F，上方的宝箱得到“疾风之靴”，右上方的楼梯边有回复点。上楼梯来到4F，右边宝箱中有“防弹衣”，与旁边的小女孩对话可以得到“パパラパーの书”。该场景左边有3个房间，其中右数第一个需要用カバドラゴンのカギ才能打开，钥匙就在ママこうげきたい3召唤出的カバドラゴン（弱点下中）手中，打开房门后上楼梯得到“疾风之靴”和国宝のカギ。4F左边中央的房间中有“血染的竹刀”和名宝のカギ；最左方房间有楼梯上5F。一直来到6F，用名宝のカギ开门前进，6F左边宝箱中得到“血染的竹刀”，7F左边有“防弹衣”，右边得到

“疾风之靴”，一直前进来到天台。天台上可得到“心之药”，右上方有回复点和“精神之药”。

终于又见到了离开王宫的卡托莉伊娜，她已经无法再克制对主人公的爱了。为了不连累大家，她毅然选择了跳楼，但是她那惊天地泣鬼神的身体却让她跳下楼后安然无恙，不过地面上却出现了个大坑……调查大坑可以进入下面的房间中，在宝箱中可以得到非常强劲的神话蛋(レジェンドエッグ)。再次回天台，在中央的头像前使用国宝のカギ就可以进行BOSS战了。BOSSエッグママ的弱点是头部，中央则是暴怒点，HP为3200，会使用令我方无法行动的必杀技，小心应付的话不难对付。

－半熟调理档案－

12人目・2机：エッグママ

迷宫9 完熟空间カルボナーラ

回王城分别和卡托利王、王妃和卡托莉伊娜姐妹对话后再次和卡托利王对话会发生剧情，小岛的结构发生了变化，地图上出现了最终迷宫——完熟空间カルボナーラ。

完熟空间1左上的宝箱可以得到“心之药”，中央的楼梯下去来到完熟神殿1，下方的挡路牌需要用赤のカギ才能打开，与隐藏在大笼子后方的年轻人对话可以得到“ハードボイルドの书”。(如图5)



图5

左下方的宝箱中得到“精神之书”和“血染的竹刀”。从左上方的楼梯上去来到空间1的另外一个地方，宝箱中得到赤のカギ，该场景上方的转移点可来到空间2。回神殿1，用赤のカギ去掉挡路牌前进得到绿のカギ。从入口空间1右上的转移点来到另一区域，右下角的宝箱得到“精神之药”，从楼梯下去来到完熟神殿2，左边的宝箱得到“防弹衣”，用绿のカギ打开下方的障碍，宝箱中得到“疾风之靴”，从楼梯上去来到空间1，宝箱中得到青のカギ。回取得赤のカギ的场景(完熟空间2)，下行的楼梯可以来到神殿3，取得道具“精神之药”、“心之药”、“防弹衣”和“血染的竹刀”。完熟空间2右上有“血染的竹刀”和转移点，转移过去后来到完熟空间2的另外一侧取得“防弹衣”，往下的楼梯可前往完熟神殿4，挡路牌用青のカギ打开后得到“疾风之靴”和白のカギ。回完熟空间2的转移点(如图6)，利用转移点可前往完熟空间3，得到“心之药”和“疾风之靴”，上方的挡路牌需要用“金のカギ”才能打开，中央的楼梯可进入完熟神殿5，取得“血染的竹刀”后用白のカギ打开障碍进入取得“疾风之靴”和黑のカギ。在左边的挡路牌前使用黑色钥匙可得到“防弹衣”和金のカギ。回完熟空间3(记得在大臣处回复HP和EP)使用金のカギ来到完熟空间4，一路前进就可以和传说之蛋进行最终的决战了。传说之蛋的HP为2000，上中和下中都是弱点，基本没有什么战斗力。虽然取得了胜利，但是传说之蛋却丝毫没有毁灭的迹象，在卡托莉伊娜的炸药攻击下，传说之蛋终于孵化出了本游戏的最终BOSS——完熟神ボイルド。完熟神是几个经典蛋兽的合体，HP高达4649，并且上左、中左、中中、中右全是暴怒点。要想取得胜利，就尽量使用强力的蛋兽攻击其下中部的弱点吧。



图6

－半熟调理档案－

13人目・2机：完熟神ボイルド

尾声

一切都结束了，小岛又恢复了往日的平静，但是主人公真正的 噩梦其实才刚刚开始。因为……卡托利王明天就要让主人公和卡托莉伊娜举行婚礼了！回小空屋睡觉的时候，大臣塞巴斯金终于去掉COS的伪装，以真实面目出现在了主人公面前，他劝主人公赶快逃离这个“恐怖”的小岛。逃出村子来到さらさら平原的栈桥边就可以和塞巴斯金一起座船离开了，但是卡托莉伊娜却还没有死心，在卡托利王等人的支持下，她再一次选择了追求完美的爱情，结果……

文 马修

三国志V

三国志V 三国志V	PSP
◆Koei/Koei◆SLG◆2005年4月1日◆日版	
◆1～8人◆672KB◆4800日元	
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄	

三国是一个英雄辈出的时代，以三国为题材开发了多部系列游戏，在次世代新掌机发售4个多月里，单在游戏不是很多的PSP上就发售了两款感觉完全不同的作品——《真·三国无双》和《三国志V》，下面就为大家来介绍这款在"《三国志》系列"亦堪称经典的五代作品的PSP移植版。

游戏简介



游戏中，玩家要扮演三国时代割据一方的诸侯，勤于内政、争取人心，同时加强兵力，一方面防止其他军事势力的入侵，一方面也为以后的统一大业作准备——统一全国才算最终胜利。

进入START画面后，选择开始新游戏，会有黄巾之乱、董卓火烧洛阳、三国鼎立、五丈原等7个起点供玩家选择。任何一起点的势力分布和武将分布都是不同的，比如黄巾起义中，曹操、袁绍都是何进下属的武将，吕布、张辽在丁原那里，刘关张则在刘焉帐下待命……如果从后面开始势力分布就变了，像曹操、袁绍各据一方，吕布杀了丁原跟了董卓等等，都是大家耳熟能详的。登场的这些势力中，大到袁绍、孙权、曹操、刘备等这些称霸一方的霸主，也有孔伷、刘瑶这些偏安一隅的小诸侯，还有像羌族、南蛮这些势力——总之，如此多的势力，完全可以让每个喜欢SLG和三国的玩家过足瘾。游戏支持8个玩家联机，大家都是三国FANS的话可以用自己的PSP和朋友们角逐一番。

史实模式与假想模式

在选择了武将后的环境设定中，有一项就是选择史实模式和假想模式，史实模式即以史实为重，主要影响在于一些武将的登用和出现。如果选了史实模式，那么那些已经跟了原著中君主的知名武将就登用不了，从如曹魏势力的夏侯惇、夏侯渊，蜀汉的关张赵云，东吴的甘宁、太史慈等，反正，史实模式下想像过去那样"纳天下贤士以得民心、夺天下"的事情是没什么可能了。不过那些并非一开始就随明主的武将还是可以提前登用到，像赵云没跟随刘备时被捉到就可能登用成功；不过像吕布这样朝三暮四的家伙还是很容易登陆到的——由于本作取消了入狱的设定，以前惯用的将又强又横的武将下大狱反思的机会没有了，放了以后还是后患，因此，虽然也舍不得，但人家就是不和你混……

相比之下，假想模式就随意多了。喜欢怎样就看玩家喜好了。史实模式最大的优点是把一些以前作品中形同鸡肋的二三流武将也有了用武之地，除了几名猛将驰骋沙场外，大多数的事情还要由众多默默无闻的小名气武将、谋士来完成。另外，史实模式中，一些书中记载死期确凿的武将就会死去；而在假想模式就不一定哦。

自创武将

游戏依旧支持自创武将，这些武将的能力为中上等水平，游戏为这些自创武将提供了116个男性头像和107个女性头像——说实话，这些头像看起来大多比较傻，将就用吧。可以登录的自创武将最多为100名，在进入新游戏的环境设定中的登录武将选项下选择"登场す



梅杂志&3DM-SMV

る”，这些武将就和三国英雄们一起驰骋于乱世了。

经营篇

“《三国志》系列”的最终目的虽然是统一全国，但一味的穷兵黩武是行不通的，必需要抓好内政、经营好现有的城市，不然内忧外患极有可能让你的半壁江山瞬间崩溃。和5代以前几作不同，本作是把全部所辖城市作为一个整体来管理，比如指令画面中的金钱和米，指的是你拥有的全部金和米，而不是某座城市的。和PSP版的《真·三国无双》一样，画面并非用了整个的16:9的全屏，而是如下图那样，左边是势力分布地图并表示着一些事件；而右面则显示本势力信息，包括时间、君主、命令书、名声以及基本指令和担当指令等。



基本指令

基本指令有5项，分别如下：

君主 包括巡察、担当、再编、取引、助言。其中巡察是巡视各地民情，根据百姓的反映来考虑是否要拨调钱粮来安抚，从而提升民众对君主的忠诚度；担当是指示部下来负责人事、内政、军事等；再编是对手下武将配有的士兵数进行调整；取引是就是买米卖米；而助言，是关于游戏的一些帮助，比如怎么搜索人才、什么是名声等。

家臣 包括褒美、宝物（アイテム）、任命、酒宴和修行。褒美是用赏金的方式来提升武将的忠诚度；宝物是将持有的宝物赏赐给部下，提升部下能力的同时也提高他们的忠诚度，宝物包括武器、书物、医书、名马和玉玺，能为持有者增加或提升相应的能力；任命是封手下的武将为将军、参谋、太守或将不合格的解雇等等；酒宴能给部下回复体力；修行则是让武将出去锻炼一年，可以发生提升能力、带回武将甚至找回宝物等一些意想不到的好事，在各国力量均衡、都着手发展内政的和平年代，修行可以让新武将快速成长起来。

移动 让自己的部下带部队在本国范围内移动或去占领本国相邻的空城。如果我方武将带兵全部撤出某城，那么这座空城仍然算作我方所的城池，但管理起来极难，经常会发生暴动。

战争 对与我方相邻的他国城市发动侵略攻击。

机能 有关游戏本身的的选项，包括环境设定、存档（セーブ）、读取记录（ロード）和终了。其中终了选项是的第一个选项是回到“KOEI”的LOGO画面，但死机率奇高；第二项为回到模式选择画面；第三项则为放弃现在控制一名或多名君主，让电脑控制任其自生自灭。

担当指令

担当指令是指派给相应武将担任职责的选项，也有5项，分别如下：

内政 包括开发、治水、加强城池防御等等的事情，每次可以对多个城市的内政进行管理。不同类型的武将施内政的侧重点不同，如开发治水要求武将智力、魅力高，但防御值的提升却依靠于担当武将的武力。

人事 包括搜索和登用。搜索到的人可能会跟着搜索者直接成为部下，也有可能成为在野武将；登用是对己方势力范围内的在野武将和他国在职的武将进行登用。



▲登用前，参谋会提出建议。

计略 包括流言、作敌、驱虎、煽动、工作和埋伏。流言是去别的国家造谣，成功的话会使君主名声下降，同时武将和住民的忠诚度下降；作敌是去找对方某个武将，让他背叛主子；驱虎则是专门对他国忠诚度低、野心大的太守用计，成功的话，会使对方中计的太守独立自霸一方；煽动是让被煽动城市的住民在该城市被攻击时里应外合地攻击守城敌军；工作是使被施计城市的防御值下降；埋伏是派己方武将去敌国佯装成在野武将，被敌国登用并

电脑杂志&3DM-SMV

委派带上部队，一旦开战，施计者就会在阵前忽然倒戈，和己方现有部队一起把对方打个措手不及。

外交 包括进物、同盟、研究、共同、援助和胁迫。进物是给他国送金、米或宝物以降低敌对程度；同盟就是结盟，目的是互相帮助、研究新兵器或缓兵之计等；研究是和盟国君主一起进行战车、发石车、筒袖铠、楼船等新兵器的开发和研究；共同是邀请盟国一起攻打其他国家；援助则是帮助盟国打仗，打胜了会有金、米作为奖励报酬；胁迫是以强大的武力来令他国君主不战而降，成功的话，他国的君主、武将都会成为本国君主的部下，失败了两国的敌对度就会增加。



军事 包括募兵、征兵、训练和掠夺。募兵是招募兵马，每次花2000金，募兵多少和武将魅力有关；征兵则是从本城市的住民中强制抓壮丁充军，征兵后士兵数能一下飙到最大，但君主的名声和忠诚度会降低，城市住民的人口也会大幅减少，在他国大兵压境时可以用这种方法应对；训练能让自己的部队更强大，招募、强征了新兵的部队，更需要训练；掠夺是对自己势力范围内的住民进行掠夺，掠夺后金、米都会增加，但君主名声和住民忠诚度会大幅下降，这个指令要慎行。

另外，在地图画面时按□，可以直接查看地图上各个城市的状况；按△可以方便地查看全地图上可以知道的各种资料，包括武将状况、城市状况、各君主状况、全地图范围的灾害情况和阵形的介绍；按×会退回指令选项，指令选项下按×则出现是否结束本国本月行动的提示。





◀▲按△键调出的资料可以很详细地查阅到武将的资料和简介。

战争篇

游戏的目的是用武力统一全国而非建立一个或几个政通人和的城市，因此战争是不可避免。建议玩家开始时不要贸然对实力不相上下的邻国发动战争，守方占有地利优势不说，就是战胜了也是元气大伤，很容易被其他国家坐收渔翁之利，不过如果双方实力差距大，就先抢过来吧。

和以往掌机版《三国志》相比，本作中的大地图上极少有那种可以抵挡多方攻击的战略要地，在这种四通八达的情况下，多一个城市几乎就相当于把战线拉长一些，这样虽然分散兵力，但一旦战争打起，其他城市的驻军都会赶来参战——当然，本城市的守军必须要坚持住才行。

战斗画面



▲图中，共同军指的是援互攻击方的军队；同盟军指的是援护守护方的军队。

如上图所示，以往作品中，激烈漂亮的野外战、攻城战和城内战都取消了，改成了一、二代那样的一幅大地图下的作战；而部队也不是用小刀对砍的小人，换成了不同的阵形。战斗中画面主要包括如下要素：

城池 战斗时的关键地形之一，每个战场最少有两座城池。在己方的城池上，守方不仅能大大加强防御力，还可翻倍回复受损的士兵数，直到恢复为初期所带兵数为止；攻方部队移动到守方城池上，该城池就会被占领，并可为攻方受伤部队回复兵力。

地形 包括山岳、城池、道路、河流等，会影响部队的能力和移动力。

士兵数 本作所带兵数以实际数目表示，

掌机杂志&3DM-SMV

战斗时，单位上方所显示的数字为士兵残余数除以100，并非伤害数，这个要留意，当己方部队数目显示为20以下时，就考虑回复或撤退吧。

阵形 每支部队都以一种阵形存在，阵形把握得当的话，有可能会以少胜多。另外，有些阵形可以通过特定的特殊武器来补正阵形某些方面的不足。本作共有12种阵形，需要注意的是各阵形均有地形适应性，比如水上战斗力、机动力都极高的水阵，到了陆地上不仅很慢，还弱得一塌糊涂。为了方便大家查阅，马修现列出各阵形的详细数值，其中攻击、防御等能力由D～S表示，S最高，A次之，B、C、D依次后排。

图标	阵形	适应地形	攻击	防御	弓攻击	弓防御	机动性	弓射程	备注
	锥形	平地	C	C	D	D	S	2	强化骑兵可以提高本阵型的攻击力。
	箕形	平地	C	B	B	B	D	2	降低士兵的负伤率和死亡率。
	鱼鳞	平地	A	D	C	D	A	2	可以实行“突击”。
	偃月	平地	B	B	C	C	D	2	提高会心一击的发动率，勇名高的武将使用此阵的发动率更高。
	方圆	平地	D	A	D	A	D	3	从任何方向遭受攻击都不会发生不利的情况的最佳防御阵形，用发石车可以将该阵的弓攻击力加至最高。
	鹤翼	平地	C	B	A	D	C	2	可以实行“一齐攻击”，让被攻击部队所邻的所有我方部队一起对其发动攻击。
	雁行	平地	D	B	A	A	B	3	非常好用的援护型阵形。
	长蛇	山岳	C	C	D	D	S	2	“筒袖铠”可以增加该阵型的防御力。
	衡轭	山岳	D	B	B	B	D	2	侧面被攻击也不会受到大的伤害。
	锋矢	山岳	A	D	D	D	A	2	可以实行“突击”，战车能提高该阵形的防御力。
	钩行	山岳	D	B	B	A	B	2	降低士兵的负伤率和死亡率、连弩可以增加这种阵形的攻击力。
	水阵	水上	B	B	C	B	A	2	惟一的水上阵形，陆上非常弱，但水战非常强。楼船可以令该阵形的攻击、防御、弓防御都提升。

另外，在游戏中，当部队陷入沼泽或中了混乱计策后，会成为各方面能力都最低且行动不能的无阵状态。

大多阵形的侧面、背面受到的伤害都比较大，因此移动完毕后要注意阵首的方向，比如弱点在后面的衡轭阵，如果背对着任何部队都不能进入的高山，几乎就没有弱点了。



▲游戏中可以随时查看阵形的解说。

武将的特殊能力

武将的特殊能力必须要掌握对应的技能才能发动，分为自有能力、使用能力和计略，自有能力为无须发动直接有效的技能；使用能力则是在战斗中发动后才有效果的技能，大多使用后会耗费体力；计略则是武将的火计、水计等的计谋，游戏中共有18个计略。

自有能力

技能	效果
强行	大大缩短到达战场的时间。
应射	受到弓箭、火矢的攻击后会用弓箭进行反击。
远矢	射箭距离比原来增加1格，可以和雁行、方圆阵的效果叠加成4格。
骑射	移动后可以直接用弓箭、火矢对范围内的敌人进行射击。
反计	有一定几率将敌方施以的混乱、火计、同讨的效果反施给敌方。
沉着	不易受到混乱、同讨、幻术、妖术和伏兵的影响。
水神	敌将水计攻击无效，在雨天、暴雨的天气会提升防御力。
藤甲	防御力高，敌方的弓箭攻击无效，水上移动力上升，但被火矢、火计命中的几率为100%，且受到伤害加倍。
无双	被敌包围时不会受到影响，且能降低敌方“一齐攻击”的伤害。

话梅杂志&3DM-SMV

使用能力

技能	消耗体力	技能介绍
乱射	50	对射程范围内的部队不分敌我地进行射击，具有火矢能力的话，在晴天和阴天还有一定几率令被射部队着火。
奋讯	30	对周围全部部队进行攻击，最多以一抗四。
速攻	25	大大加强该部队的移动范围。

计略

计略名称	消耗体力	效果
火计	—	有一定几率让施行的相邻一格着火，成功的话让火中的敌方部队会减少兵数，以后大火还会燃烧到其他地方。对空地和藤甲部队100%有效。着火地点任何部队不能进入，因此部队一旦被困入火海就非常危险。下雨天火会灭掉。
水计	50	令有效范围内的水上敌方部队减少兵数，但对具有水神能力的武将部队无效。
消火	—	扑灭本部队和周围四格的火。
收拾	—	解除邻近我方全部部队的混乱状态，但对陷入沼泽里无阵状态的部队无效。
混乱	—	有一定几率令相邻一格的敌部队行动不能并进入无阵状态，同时降低敌方士气。
同讨	—	对自己相邻一格的部队施计，成功的话会令中计部队与相邻的另一敌部队进行战斗，互攻的两支敌部队兵数、士气都会下降。
鼓舞	25	给本部队和相邻己方部队提升士气。
激励	60	给我方全部部队提升士气。
治愈	35	给相邻的全部我方部队治愈伤兵、回复士兵数。
雨乞	20	求雨，成功的话天气变为雨天，用来浇灭大火和防止火计。
天变	30	在晴天、阴天、雨天、暴雨中选择一种天气。
伏兵	30	向相邻的森林地带的敌兵施行，成功的话敌军数会减少并有一定几率进入混乱状态。
落石	30	守城部队向相邻一支敌部队施行，较多地减少敌部队的兵数。
土砂	50	向范围内山岳地形上的全部敌军发动攻击，对适应山岳阵形的敌部队伤害减半。
占卜	50	结果未知的计略，比如可能发生天气变化、令敌武将退兵、增减武将的寿命、武将的寿命增加或减少、临时提升战时武将的能力、增减己方士气等等。
仙术	50	有着回复我方全部部队的兵数、增加全部部队的士气等神一样的效果。
幻术	60	减少范围内所有敌方部队的兵数，并有一定几率令这些部队进入混乱状态。
妖术	30	减少范围内所有敌方部队较多的兵数，同时降低这些部队的士气和训练度。



▲威力极大的妖术发动时的魄力动画。

战争中的战术应用

虽然本作的战斗画面看起来像回归原始，但实际战斗中的战术应用上，本作比以往作品更加增强了防守方和进攻方的战术差别。不过单挑感觉不像GBA版的那样激烈漂亮了。

侵略战

本作重点加强了城池的防御度，在平常的开发建设中，城池的防御度已经被列为内政之一，战斗时，据在城池上的部队还会每回合回复剩余兵数一倍的兵力，加上复杂的地形、阵形，使得战场状况风云多变，除非是兵力相差极其悬殊，否则一味地硬拼很难胜利。君主被擒、我方部队被全灭或战斗超过30天，都会被宣告失败；反之，一个月内擒住敌方君主或占领敌方全部城池就算胜利。

首先说君主，由于防守的需要，玩家大都给君主配有极多的兵力，而且不少君主本身就是将才，像孙坚、曹操。初期兵少将寡，君主一般都要披挂上阵且冲锋在前，然而一旦被擒，整场战斗就告失败；不过游戏中取消了主将的设定，因此君主不出征的话，我方就不用刻意去呵护某支部队。

另外，本作为攻击方加入了兵粮库的设定，兵粮库一旦被占领，就会因为兵粮被夺导致全体部队士气降到最低，每回合都有一半的士兵逃跑，因此除非占有绝对优势，不然的话还是派一支军队守着粮库为上。

掌机杂志&3DM-SMV

只要交战双方都不是只有一城的小国，那么从其他城市甚至盟国调来援军就是每战必有的，但盟军到来需要一段时间，能够赶在敌方援军到来前速战速决自然是最理想的。因此，在前进时，部队列为高机动性的阵形，行至敌军附近后立刻变为高攻击阵形，如果还有一个能发动“一齐攻击”的鹤翼阵就更好了；如果手下有会求雨或天变的武将，最好也带着，防止敌军放火来拖延时间——这只是理想状态下的战斗，事实战斗中手下未必有掌握如此齐全的阵形和技能的武将，尽量挑出最好的吧，效



果、适应地形什么的前面都已列出，这里不再赘述了。

有时敌国会有没有武将把守的城市，这种原因大多是该城市武将都被调出打仗遭到全灭或该城被烧毁敌方也了撤出去，攻击的话无论带兵多少，都会直接占领。

如果在战前已经向敌国派去了卧底，那么战斗中我方间谍就会在站场上打敌人个措手不及。如果战前成功对敌国某武将成功使用了“作敌”，那么战争时对该武将使用寝返，就能令该武将在战场上倒戈。对成功煽动了需要侵略城市的住民使用煽动指令，还会使城市中住民发动暴乱，来降低守城敌军的兵数；另外注意，如果被攻击方的住民忠诚度非常高，那么占领敌方城池的部队还会遭到住民的反抗而减少兵数。

防卫战

一般来说，敌国敢来侵略，在数量上都是占有绝对优势的，而我方就要考虑如何拖垮兵力强大的对方。

首先要留意敌军兵粮库的位置，只要离得近且兵粮库附近的部队稀少，那么我方完全可以留一支少而弱的部队守住一个城池，放弃其他城池，尽全力去占领敌军的兵粮库，一旦成功，我方部队就可以围绕着最后的城池打防御战并尽多地在城池四周放火以阻挡敌军前进。这时士气归零的敌军每回合都会减少一半兵力，除了先期的敌部队还能和我方守卫部队有得一拼，后来的援军大都没等赶到我方城池前就已溃不成军了，最后为了多俘虏敌将，我方的守军往往需要主动进攻——这在先期是削弱强大邻国战力和增加己方武将的最佳手段。

有时兵粮库虽有重兵把守，但有时会有敌国君主的部队以锥形阵身先士卒地杀过来——这就是电脑留给玩家的机会了，什么也别管，把全部兵力都围在敌君主部队的周围吧，突击、放火、一齐攻击等能用的都用上，擒住了敌国君主，就赢得了整场胜利。马修就是在游戏初期用这种方法连续两个月抵挡住了何进的进攻，先擒到了何进，斩了何进后又捉了曹操——当然照斩不误。

当敌国兵粮库有重兵把守、敌方君主又不在、而且敌我军队势力差距很大时，就死守吧，全部部队改为防御阵形，四处放火阻止敌军前进以拖延时间等待援军到来——如果等不到援军来就赶快撤退，留得青山在，不怕没柴烧，这个仇先记着，日后再报。

当然，前面说的是3万对1万这样的差距，如果我方只有5千左右而敌军有2万的兵力，那这场战争完全没有胜算，直接撤退吧，撤退时在提示是否烧城时选“决定”，就会把我军撤走的城市烧掉。烧城后，该城虽然被敌所占，但城中驻兵为0，而且城市各方面数值都降到最低。对于这样穷凶极恶的行为，敌国一般都会放弃继续攻击，任这座城空着，顶多派一两个官员来慢慢治理——如果不想和这样强大的敌国硬碰而把主要兵力用在其他战场，那就别放弃继续骚扰这座城，因为治理差不多了敌国又会在该城派驻重兵来攻打你。趁那地方没有兵力时先抢过来，派一个没什么用的武将带小股军队用作时刻镇压住民暴乱，也不用往这座城上花钱治理，等敌人杀来时继续烧城逃跑，然后再杀回来……这么做确实非常恶劣，但不以烧城方式来与敌国僵持，敌国就会不依不饶地继续攻打，而我方也只能分散其他战场的兵力。

单挑

除了军队作战，相邻敌对部队间的武将还会提出单挑，大多数情况下敌将都不会答应，

话梅杂志&3DM-SMV





除非是有名的武将；而敌将找你单挑时，基本都是武力不相上下，但对方极在状态，结果也基本上是把你的武将挑下马。不过武将单挑赢了后会在不少方面得到提升。

值得一提的是本作中为一些知名武将加入了威力巨大的武将必杀技，比如赵云的爆龙、飞鹰，关羽的鬼髯斩、金刚罗煞斩，张飞的烈袭旋风击牙、蛟龙天舞，甘宁的大海之黑鲛、血风涡龙等。这些必杀技不少都是家传绝技，比如赵云那两个能力平平的儿子赵统和赵广也会使用赵云的必杀，关兴、关索、张苞等也都能掌握他们父亲的必杀技。

君主的名声



▲选择君主查看他的能力吧。

《三国志Ⅴ》除了增加了阵形，还增加了君主名声这一设定，那颗心形图标对应的槽就是武将的名声，具体数值可以通过按△键调出的查看菜单在“君主”中查看到。

君主的名声直接关系到办事效率，名声槽上的命令数即为行动次数。名声为0～300时，行动次数为3次；300以后名声每增加100就多1次行动点数，到了1000时每月就有10个行动点数了！

为了增加行动点数以提高效率，君主就多行仁义吧，虽然有时不得已要做些丧良心的事，但还是尽量向着仁义之君去努力，哪怕你选的是董卓之流。

以下10件事情都会对君主的名声产生影响，大家注意。

1.每年完成目标，名声会大大提升。

2.得到玉玺，名声会加100。

3.君主亲自巡查时，住民主动参军或献宝会增加名声。

4.灾害发生后马上派人巡查，满足了住民的要求，名声和住民忠诚度都会上升。

5.抓到战俘后，招降成功就会增加名声，杀了会降名声，放了则名声不变。

6.攻打别国打了败仗，名声会降；敌国打来时，不战而逃名声会降，烧城的话连敌国君主的名声也跟着一起降。

7.以武力胁迫弱国臣服，成功后虽然不损兵将，但名声会降。

8.把他国进见的来使扣押并杀死，会使君主名声下降。

9.城市住民发生暴乱，君主名声下降。

10.对住民进行征兵和掠夺会令君主名声及住民的忠诚度大大降低。

可见，做好事还是有好报的——但有时也不能太在意名声，比如史实模式下死不屈降的武将，放走了就是祸害，怎可不杀？大兵压境我方又没钱，不征兵岂不坐等待毙？不过像杀来使、胁迫他国屈服这些事情还是可以避免的，不就一个小国嘛，灭了算了。

增加名声的主要手段是完成目标，每年初，参谋会给玩家提议从内政、人事等方面选一个目标来完成，注意选择，有的担当官提出的目标根本就是腐儒空谈，比如提议说曹操手下的夏侯惇是员猛将，可以挖来，其实就是灭了人

话梅杂志&3DM-SMV

家的国杀了曹操，夏侯惇也不会降；或者告诉玩家把神仙纳入帐下共事……量力而行吧。


▲将君主名声一气提升100的玉玺。

该杀的神仙

神仙是《三国志V》中新出现的特殊武将，以前作为NPC出现的华佗、南华老仙、许子将、左慈、司马徽等高人在本作中便作为神仙出现，他们大都会幻术、妖术这样霸道的计略并带有相关的宝物。其中《遁甲天书》可以令持有的武将习得幻术，《太平要术》令武将学会学会妖术，《太平清领道》能让武将学会仙术，这三样宝物都在神仙身上。

神仙可以通过登用来为自己服务，有时他们还会主动找上门来，但过了不久他们就会留下一句客气话然后走人，他们离开和忠诚度无关，走了后他不会带走配给他的兵卒，但会带走他的宝物，于是本国也就又失去了这样霸道的计略。他们在本方帐下做臣时，他们的宝物是不能没收的，因此想把那些书弄到手，还是需要一些手段的——在战争中抓住他们，杀了即可；如果在自己帐下，就让他们带极少兵力去攻打董卓之流的暴君，打败仗被抓后，他们是不会降的，董卓之流就会将之杀害（曹操、刘备这样的君主可能会放了他们），将宝物归为己有后，再把装备这些宝物的敌将抓来杀掉即可得到。因为长期拥有霸道的计略对称霸天下非常有利，所以为了宝物，神仙就该杀——此其一也。

其二，每年开始的任务选择，都有那么一些庸人提议把神仙纳入帐下，前面说了，神仙不会在任何一个君主那呆多久的，好好的一个目标就这么被庸人和神仙给浪费了，庸人留着可以做事，神仙就杀了算了。

其他

1.用S/L大法时，可以通过机能→ロード→选取相应记录的次序来直接完成。比“终了”第二选项方便得多。

2.当自己势力大并和其他势力抗衡时，敌国会不断派人来本国内造谣、挖人，十分讨厌；后登用的武将即使忠诚度达到了95以上有时也会被别国挖走，除非忠诚度达到100。除了提高住民和武将的忠诚度外，也要注意随时记录，因为再重新读取记录时，这些恼人的事件就可能不会发生。

3.注意商人的物品，有时商人会来出售宝物。

4.假想模式下，汉献帝会每年春天会举行一次比武大会。各国的武将都可以参加，第一名会得到大量钱财，同时武将勇名上升。第二名则少得多。

5.每年1、4、7、10月会有收入入帐，收入的多少和内政治理程度、商业开发程度及住民忠诚度有关，住民忠诚度低会令收入大打折扣。

6.NPC操作的参战盟军以守护粮仓为第一目标，而实际上玩家大都已经布置完毕保证了粮库的万无一失，不过为了让兵力强大的盟军杀到前线，还是让一个兵数少的部队去看守粮仓吧。

7.君主持有玉玺且即将统一时，次年一月军师会建议你登基做皇帝。同意登基后，所有的武将忠诚度和民众的忠程度都会加到100；拒绝的话，他明年还会再继续提。

9.游戏中可以触发不少历史事件，如张角死亡、群雄结成反董卓联盟、左慈戏曹操等，不过事件发生时会读盘，碟舱里哗啦哗啦地响得让人心疼……



文 LIKY



作为初次登陆NDS平台的"《卡比》系列"最新作，这款《触摸！卡比》在操作上发生了革命性的变化，游戏完全摒弃了按键操作，玩家只能利用触控笔，通过在触摸屏上的点点画画来完成所有操作。所以对于很多人来说，上手需要相当的时间。不过，只要玩进去后，你会发现游戏相当有趣。本作在某种意义上来说具有相当重大的意义，因为这是一款有着传统横版卷轴动作游戏要素，确又完全脱离于传统操作的动作游戏，在游戏中你会感受到从未有过的乐趣。

触摸！卡比 NDS
タッチ！カービィ
◆Nintendo◆ACT◆2005年3月24日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元（含税）
◆对应周边未定

进入游戏

进入游戏后，可以从3个存档中选择一个开始游戏，游戏采用自动存档，以后选择记录时，可以看到存档信息，第一行显示的是存档时的真实时间，第二行显示的是游戏时间。

主游戏模式（メインゲーム）



游戏主要模式，要顺序挑战一个个的舞台，游戏包含8个大舞台，除了最后一个舞台只有一个小关外，其他的7个舞台每个舞台都有3个小关卡。只有完成了前面的舞台，后面的舞台才会出现 。

徽章交换（メダルチェンジャー）



在游戏中获得的徽章，可以在这里交换道具、开启隐藏模式、获得隐藏角色等等。

彩虹挑战模式（レインボートライアル）



挑战分为两种，一种是时间挑战，即在尽量短的时间内通过关卡；另一种是彩虹挑战，即消耗尽量少的彩虹通过关卡。根据成绩可获得徽章的奖励。挑战的关卡都是正常关卡的变种。

迷你游戏模式（サブゲーム）



在主游戏模式中打过的BOSS战会收录到这个迷你游戏模式下供玩家挑战，共有3 种，分别是绘画、轨道车竞速和弹珠台。每个游戏都分为多个等级，挑战的分数越高评价就越高，评价关系到徽章的获得。

Option（オプション）菜单解说

设定（セットアップ）

设定包括3项：

1.设定彩虹样式（普通、黑白、水珠、热带）

2.设置声音模式（立体声、单声道、耳机、环绕）

3.寻找PICTOCHAT的聊天对象。

▲设定彩虹的样式，不过下面的三条彩虹要先用徽章换才行。

训练模式（トレーニング）

电脑会一步步教会玩家基本操作，慢慢上手。

消除存档（ファイル消去）

删除存档资料，一定要慎重哦。

音乐欣赏模式（サウンドテスト）

在这里可以听游戏中的音乐和音效。

红色触控笔

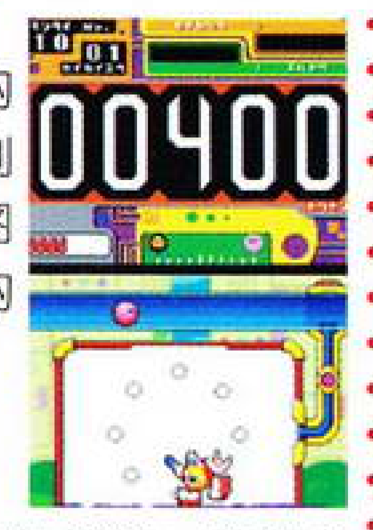


游戏附赠了一根红色触控笔，与NDS主机附带的那根相比，除了颜色不同外，其他都完全相同，因此可以插入到NDS主机的笔槽中。（感觉还是《一笔吃豆》的那支黄色的触控笔手感好啊）

诺梅杂志&3DM-SMV

BOSS战迷你游戏解说

绘画



按照一定顺序将画面上的点用线连起来，完成后可以看到那些点连出来的都是些有趣的图案，在最后还要快速点击发光的按钮消灭追赶而来的敌人。

弹珠台



卡比变成了弹珠，在各个版面内弹来弹去，只有消灭了版面内的所有敌人才能前往下一个版面，每前进一个版面可获得一定时间的奖励，最后还会有BOSS战。根据用时和得到的分数获得评价。

轨道车竞速



卡比乘轨道车与德德德大王进行竞速比赛，卡比车前方有一个导航钮，用触控笔点住它上下移动便可控制卡比车的前进路线，要尽量多地吃到食物，这样便可获得加速(同时吃到两个或两个以上食物可获得超级加速)。前进中要躲避障碍和敌人，当然也可以用触控笔打掉他们。赛道分为4个阶段。

★小技巧

轨道车竞速游戏中，开始倒数完3秒，当卡比刚处于起点线(START)时，立刻用触控笔点击导航钮，卡比的车会加速冲过起点线，一开始便能甩开德德德大王。

基本操作

1.画彩虹

游戏中最重要的操作方式就是画彩虹，卡比能够在这些彩虹上移动，游戏的进行方式就是引导卡比在彩虹上前进，让它避开各种障碍，安全地过关。不过彩虹并不能无限制画，每画一条彩虹都会消耗墨水槽，墨水用完了当然就画不出东西了。当然，墨水槽是会慢慢回复的，而且，当卡比处于地面或者平台上(也就是不处于空中时)，墨水槽的回复速度是很快的。





▲画一条直线型的彩虹，相当于搭桥，让卡比通过。



▲画成圆弧形，可以让卡比加速。



▲在卡比前方画一道彩虹，卡比碰到后会转头。



▲在弹射器的上方画一道彩虹，可使卡比改变弹射方向。

2.点击卡比

除了画彩虹，玩家还可以用触控笔直接点击卡比的身体，这样卡比就用朝前方冲刺，冲刺中撞上敌人就可以干掉他们。注意冲刺的距离有限，如果冲刺完毕后碰到敌人就会受伤。

3.点击敌人

用触控笔点击敌人，敌人就会被打成麻痹状态，此时的它们毫无反抗能力，卡比轻轻一碰，它们就会被干掉。

4.点击机关

关卡中有各种机关，也可以用触控笔来点击，比如点击炸弹便可引爆它，点击带五角星的砖块可以打碎它。

状态画面解说



话梅杂志&3DM-SMV

机关一览

炸弹



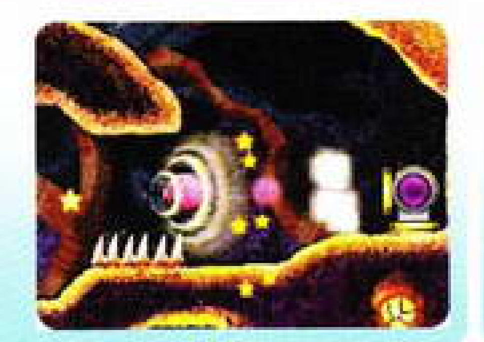
直接用触控笔点击或者使用卡比的变身能力攻击都可以引爆它，爆炸后会炸去邻近的一系列白色砖块，可以开启新的道路等。

木桩

普通的攻击无法破坏它，只有当卡比变身为石头后才能破坏，破坏后周围的白色砖块也会随之碎裂。

超级大炮

让卡比钻进大炮中，然后用触控笔点击大炮，卡比就变成炮弹被射出，可以射穿砖块。



带刺的旋转棒

这种旋转棒中央有个紫色按钮，用触控笔点击一下可让棒子停止转动，再点一下则会恢复转动。



激光

这种发射激光的机关可以画出彩虹来抵挡。

气泡

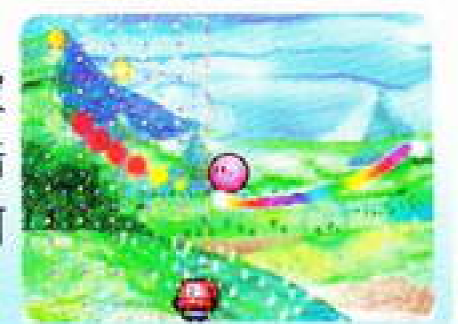


这种透明的气泡会将卡比包入其中不断上升，用触控笔点击一下气泡便会破裂。



噪音区域

在这种区域中，玩家无法画出彩虹，只能点击卡比身体冲刺，当然也可以点击敌人使它们麻痹。



风扇

点击风扇下方的按钮，风扇就会转快，卡比就会被吹得升高，不过此时想要脱出风力范围必须利用彩虹引导才行。

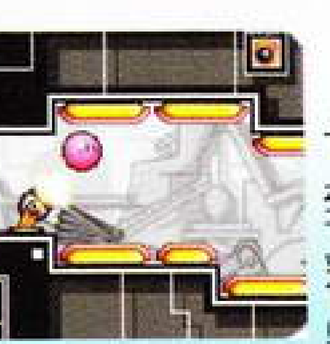


油灯



在某些完全黑暗的舞台必须利用这种油灯才能照明，用触控笔点击油灯或者让卡比身体碰到它都可以让它点亮，不过一段时间后自动熄灭。

反弹砖



这种黄色的砖能将卡比反弹，注意不要弹到敌人身上，可以利用彩虹挡住卡比来改变弹出去的方向。

特殊能力砖块

这种砖块上面会有不同的图案，必须用相应的变身能力才能破坏。



活动挡板

这种活动挡板分为红、黄、蓝三种颜色，挡板的下方会有3个按钮，只有将3个按钮点成相同的颜色，挡板才会开启。



起重机

起重机的钢抓会抓起卡比进行运送，玩家只用点击中央的按钮它就会松开钢抓放下卡比。

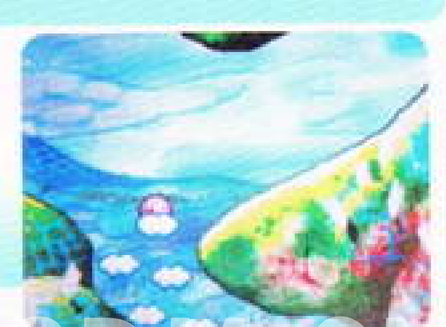
沼泽平台



跳上这种绿色平台后卡比就会陷在中间不能动，只要再点击一下卡比，卡比就会朝前跳出来。

云彩

在初期舞台出现，卡比遇到云彩会陷在中间不能动，此时点击云彩，云彩便会消失。



话梅杂志&3DM-SMV



变身能力

复制敌人能力是卡比的一项绝活，本作中卡比可以复制的能力共有11种。在以往的作品中，卡比复制敌人能力必须先将敌人吞下，然后按“下”才行，本作中则简化了不少，只要卡比在普通状态下将敌人干掉就会获得这个敌人的能力。比如你可以点击卡比，利用它的“体当冲刺”干掉敌人，或者先用触控笔点击敌人，然后让卡比碰一下来干掉他，这样都可以成功获得敌人的能力。不过，如果你没有干掉敌人而是被它伤害到，那么这个敌人会消失，从而不到它的能力了。(当然，消失的敌人还会再出现，只要走远一点然后再走回来便可)另外，如果卡比已经获得了某个敌人的能力，此时即使再干掉有能力的敌人也不会获得新的能力。如要获得新能力，必须先解除已有的能力(用触控笔点击下屏左下角的能力名称)。

11种变身能力

激光



获得这个能力后，点击卡比的身体，它便会以旋转的方式发射激光，可以破坏砖块和打击敌人。发射时，卡比是处于静止状态，而且可以停留在空中，所以可以借此在空中慢慢回复墨水槽。

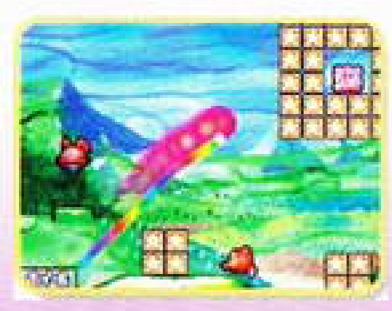


火焰



获得这个能力后，卡比能够化身为火焰进行横向冲刺，此时全身无敌，不仅可以贯穿一条直线上的多个敌人，甚至可以穿过那种砸下来的石头像。

车轮



快速滚动的车轮可以撞击敌人或撞坏砖块，跑起来可是非常爽的，尤其是结合彩虹的轨道可在空中划出优雅的轨迹，不过不要漏过了中途的道具哦。

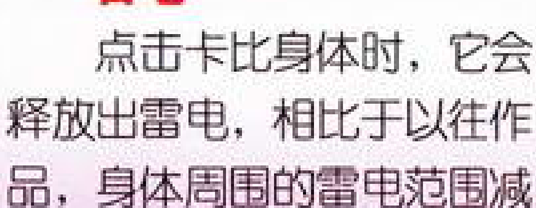
气球



当玩家点击卡比身体时，它就会膨胀，一共有3个阶段，膨胀后的卡比并不会自动上升，反而会慢慢下落，此时要在下落的地方画彩虹来反弹它，而且要控制好彩虹的角度才能让它弹到你希望的方向。说实话，这个能力比较难控制，不推荐使用。

雷电





点击卡比身体时，它会释放出雷电，相比于以往作品，身体周围的雷电范围减小，不过正上方的柱状雷电却比较强，对于头顶上的敌人、砖块可以一扫而空。

导弹



导弹是个非常实用的能力，变身为导弹的卡比能够贯穿绝大多数敌人，碰到不能贯穿的障碍就爆炸。我们可以画彩虹来引导导弹的飞行路线。由于可以自由在空中飞，所以可以方便地寻找关卡中的特殊道具。

石头



变身为石头的卡比是全身无敌的，任何敌人碰上都会被干掉。而且石头可以砸开特殊的草垛型机关。由于重量大，石头行动起来比较缓慢，但是在水中关卡，变身为石头却会方便不少，因为普通形态在水中会自动上浮，而石头形态不会。

大爆炸



会这个能力的敌人在游戏中出现的次数相当少，而且就算复制了这个能力每次也只能使用一次，所以实用度不高，尽管威力强大，能够一次干掉全屏幕的敌人。

冰冻



被冷气包围的卡比能够将接触到的敌人都冻成冰块，而且能够在彩虹上流畅地滑动，另外，落下的冰锥对此时的卡比也已经构不成伤害了。

诺梅杂志&3DM-S.TV



旋风

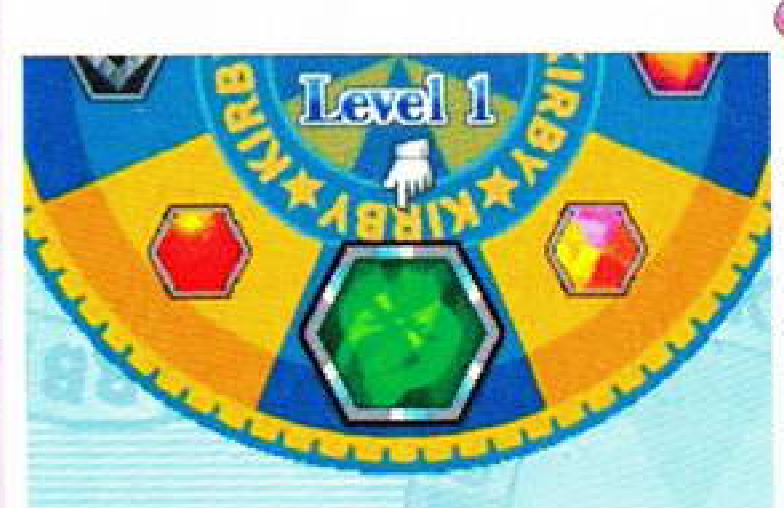
化身为龙卷风的卡比能够消灭接触到的敌人，不断用触控笔点击卡比，卡比会转得越来越高，2-2关的一个徽章必须利用此能力才能得到。



针刺

获得针刺能力后，点击一下卡比它会变为刺猬一样，尖刺不仅可以干掉敌人，还能插进墙壁让卡比"粘"在墙上，可趁此机会回复墨水槽。

游戏流程



游戏共有8大舞台，前面的7个舞台，每个舞台都分为3个小关卡，而最后一个舞台要与最终BOSS对决，所以只有一个小关卡。每个舞台中的3个小关卡可以自由选择挑战顺序，完成的小关卡会打上"CLEAR"标志，3个小关卡全部"CLEAR"之后下一个舞台才会出现。每完成一个小关卡可以玩一次"DASH & JUMP"的迷你游戏，而每完成一个大舞台要进行一次BOSS战，玩家可以自由从3个BOSS对决游戏中选择一个进行。在游戏中，每取得100颗五角星便获得一条奖命。

DASH & JUMP



在完成小关卡后便可以玩一次这个迷你游戏，先要不断给卡比加速，然后画一个彩虹跳板让卡比起跳，根据跳远的距离决定奖励。奖励都是五角星，五角星数量为距离的十分之一(五角星数取十位整数，个位数舍去。比如跳到542米，则奖励50颗五角星，跳到1343米，则奖励130颗五角星)，跳远的技巧在于，彩虹最好分两次画，画的角度一定要掌握好，而且当卡比处于空中时，也不要忘了连续点击来加速。目前我用卡比跳出的最好成绩是1700多米，而用隐藏角色金属骑士，轻松就能跳到3300米(3300米是最大距离，那里竖着一面墙)。

隐藏角色的获得

除了卡比外，本游戏可使用的角色还不少呢，加起来共有4名。下面来说说怎样获得。

1.ワドルディ

只要用卡比将游戏爆机一次后便可获得这名隐藏角色，它的重量很轻，弹得比卡比高，HP为4。

2.德德德大王

获得ワドルディ之后，用20枚徽章可换得它的出现。德德德大王体型巨大，速度慢，在水中会下沉。攻击方式为旋转锤子，HP为7。

3.金属骑士



获得德德德大王后，用25枚徽章可换得它的出现。金属骑士速度非常快，移动的惯性大，虽然变为球状，但仍然看得出攻击敌人时采用的是剑斩，可惜HP只有3格。

4.ワドルドゥ



用以上3名隐藏角色全部爆机一次后，这名隐藏角色就会出现，它最大的特点是具备激光的能力，HP为5。如果觉得上述的获得方法比较麻烦，还有一个简单得到它的方法，就是将GBA版《星之卡比 梦之泉DX》或者《星之卡比　镜之大迷宫》的卡带插入NDS，然后运行《触摸！卡比》的游戏，便会轻松获得这名隐藏角色，不过，你还是得将《触摸！卡比》至少先爆机一次才行。

话梅杂志&3DM-SMV



当完成了前面的7个舞台后，在第8舞台便会迎来最终BOSS战，卡比要面对拿着魔法画笔给世界制造混乱的魔女德鲁西亚。

第一形态

魔女身上带有防护盾，莽撞地对她"体当冲刺"只会让卡比自己受伤，她当然也不会惧怕玩家触控笔的点击了。首先必须熟悉她的攻击方式。面对魔女最普通的下压撞击，灵活地移动应该不难躲开(实在不行就画彩虹往空中跑)；当魔女拿出画笔画画、召唤敌人时，应该第一时间用触控笔将敌人打麻痹，然后卡比可轻松干掉它们，比较麻烦的是魔女召唤出的不是敌人，而是地上冒出的尖刺，这个时候就要注意观察地面，尖刺冒出的地方会有征兆的；当魔女发射光球时，反击的机会到了，画一道彩虹反弹光球让她自食其果，她便顿时麻痹，此时赶快点击卡比进行"体当冲刺"攻击她吧，如果动作够快，一次最多打她3下，然后她便会恢复，如此反复，干掉她应该不是难事了。



第二形态

魔女的第二形态会变身为巨大的圆球，有5种攻击方式：每次发动攻击前它都会叫一阵，注意做好准备。

1.发射眼球

BOSS发射出不同形态的眼球，眼球张开的一瞬间可以用触控笔点击它们，这样它们会飞回BOSS体内，并使BOSS受到伤害，这也是攻击BOSS的惟一机会。如果没有来得及消灭这些小眼球，它们有的会变为冰块，有的变为火球，有的会发射激光，此时要及时躲避或用彩虹抵挡。



▲这是攻击BOSS的惟一机会，赶快打掉眼睛。

2.重压

BOSS先弹几下，然后看准卡比的位置重压下来，只要提高警惕，快速移动，躲避应该不难。

3.发射旋转刀刃

BOSS会先瞬移几次，然后停下来，从中央的大口中吐出旋转刀刃，一般让卡比躲在版边就没事。

4.化为云彩，掉下流星

在中后期出现的攻击方式，BOSS会消失为云彩，然后天空变红，不断掉下流星，此时要快速画出彩虹来抵挡。

5.火焰冲刺

也是在中后期出现的攻击方式，BOSS会先瞬移几次,然后全身发红冲出版边，紧接着横扫屏幕，此时只要让卡比停留在画面最上方就安然无事，不过动作要快，看到BOSS冲出了版面就要立刻画彩虹让卡比冲到最上方。



当全部5名角色都爆机一次后，游戏的主菜单会出现新的迷你游戏选项，其实这个迷你游戏就是每一小关完成后都会玩到的跳远比赛。

注：选用隐藏角色打正常关卡时也必须按照舞台顺序来挑战，打过了前面的舞台后才能选择后面的舞台进行挑战。



话梅杂志&3DM-SMV

250枚徽章的收集

本游戏最大的乐趣就是收集徽章，要想让游戏的完成度达到100%，你必须收集齐游戏中所有的250枚徽章才行，250枚，汗！这可不是一件简单的事情。我们来看看如何得到。

1.游戏的主模式中，前7个舞台，每个舞台的每个小关卡都隐藏有3枚徽章，最后一个舞台的小关卡只有2枚，总共加起来是65枚(3×3×7+2=65)。

2.彩虹挑战模式中，7大舞台共21关卡加上8个特殊关卡共29个关卡，每个关卡包含6枚徽章，总共加起来是174枚徽章(6×29=174)。

3.迷你游戏模式(サブゲーム)中，3个迷你游戏获得A级评价的话各能获得1枚徽章，总共是3个。

4.选用隐藏角色爆机可获得7枚徽章奖励。具体是，ワドルディ爆机后可获得1枚徽章；德德德大王爆机后可获得3枚徽章；金属骑士爆机后可获得2枚徽章；ワドルドゥ爆机后可获得1枚。

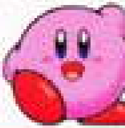
5.当所有角色全部爆机后，主菜单画面会出现新的迷你游戏——跳远，这个迷你游戏隐藏着本作的最后一枚徽章，当你已经取得了以上的249枚徽章后，那么在这个迷你游戏的1500米处你会找到第250枚徽章。至此，全部徽章收集完毕。






1.初期游戏时，每打过一个舞台后，先不要急着前往下一个舞台，而应该去彩虹挑战模式完成关卡挑战，这样可尽早获得多的徽章，然后去进行徽章交换，优先交换“HP+1”的能力，这对后面的冒险非常有帮助。通过徽章交换而得到的那些不同颜色彩虹，除了好看外，并没有多大用处，徽章有富余的时候再考虑吧。

2.主游戏模式中的徽章收集还是有一定难度的，有些徽章必须具备特定的能力才能获得，有些徽章藏得还比较隐蔽，比如2-2关的第一个徽章，藏在一个隐藏的门中，不仔细观察很难发现那扇门，不过，这扇隐藏的门在上屏的地图中还是会有显示，虽然不是那么明显，这就要求玩家注意观察才行，游戏的徽章一般都会在上屏地图中表示出来的，大家玩得时候不要只顾看下屏的游戏画面。值得一提的还有最后一关的第二个徽章，必须将那些鬼脸相框全部点掉，徽章才会出现，这也是比较有趣的谜题。这次并没有详细解说每一个关卡中的每一个徽章的具体得到方法，只是希望玩家能够自己研究，这样才有乐趣。如果大家遇到什么难题，不妨去levelup论坛(www.levelup.cn)进行探讨吧。



徽章换取一览表



名　称	必要徽章数目	效　果
なつかしの曲1	3	音乐欣赏模式中追加怀旧曲子
なつかしの曲2	3	音乐欣赏模式中追加怀旧曲子
なつかしの曲3	3	音乐欣赏模式中追加怀旧曲子
ゼブラの虹	6	追加黑白色彩虹
ビーズの虹	6	追加水珠形彩虹
トロピカルの虹	6	追加热带风格彩虹
ライフアップ	7	卡比增加1格血
スペシャルコース1	9	挑战模式中追加石头关卡A
スペシャルコース2	9	挑战模式中追加车轮关卡A
スペシャルコース3	9	挑战模式中追加导弹关卡A
スペシャルコース4	9	挑战模式中追加气球关卡A
スペシャルコース5	10	挑战模式中追加石头关卡B
スペシャルコース6	10	挑战模式中追加车轮关卡B
スペシャルコース7	10	挑战模式中追加导弹关卡B
スペシャルコース8	10	挑战模式中追加气球关卡B
ライフアップ	12	卡比增加1格血
ライフアップ	14	卡比增加1格血
デデデボール	25	可使用隐藏人物德德德大王(必须爆机一遍后)
メタナイトボール	25	可使用隐藏人物金属骑士(必须获得德德德大王后)
ステージ里曲	50	可在关卡中使用怀旧曲目
		(必须获得200枚徽章换取以上所有项目后才会出现)

话梅杂志&3DM-SMV



《真·三国无双》副将终极研究



随着PSP价格的日趋合理，越来越多观望的玩家纷纷出手购入了PSP，而据来自于游戏店的消息，好多玩家买机器时都会挑选这款《真·三国无双》。既然有了广大玩家支持，那笔者也把自己玩的一些有关副将的一些小研究和大家一起分享。

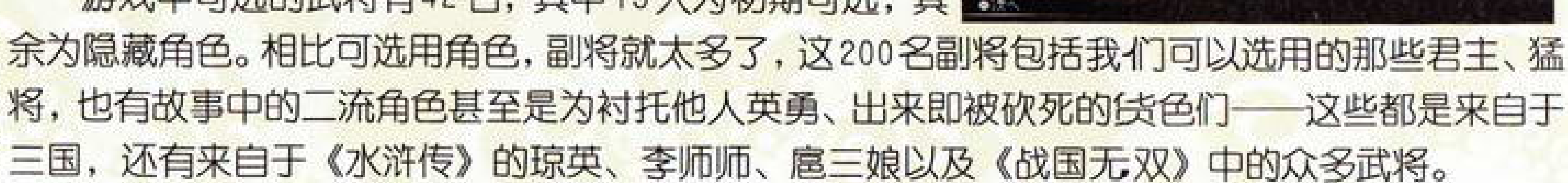
文 马修



副将系统简介

副将有点类似于护卫兵，但作用又远远大于护卫兵，副将还有着支援效果、战场特性、战斗技能等其他作用——说白了，就是Koei这次把副将、道具什么的都整合在一起了。

游戏中可选的武将有42名，其中15人为初期可选，其余为隐藏角色。相比可选用角色，副将就太多了，这200名副将包括我们可以选用的那些君主、猛将，也有故事中的二流角色甚至是为衬托他人英勇、出来即被砍死的货色们——这些都是来自于三国，还有来自于《水浒传》的琼英、李师师、扈三娘以及《战国无双》中的众多武将。



这些副将的出现没有什么特定的方法，就是随机的，但像《水浒传》和《战国无双》的角色，是大多要在通关评价之后才出现的——不过也是随机。评价越高，副将出现得就越多，而评价的高低与难度有关。

过关所得分数和游戏的难度有一定关系，比如“难”就会给过关分数增加20%，而易则扣去20%，因此，觉得自己水平可以的话，在开始该关战役前不妨提高一个难度挑战一下——当然这个也不能硬着头皮撑，因为高难度下打败敌将数量少、杀敌数少，即使加了20%也未必能得高分。如果哪个地方打得实在辛苦，不妨调低一个难度重打此关，如果将本来自己没有胜算的武将也全都打败，那么即使扣20%也没什么，看玩家的熟练度而定。值得一提的是，改变难度设置后，只有将该关重打才可以，即从无双模式中的CONTINUE接续，直接在“再开”下从中途接续是不会改变难度的。



副将能力篇



副将的能力包括个人能力、所带部队种类、战场特性、支援效果及战斗技能。除了这些，还有副将们的出身和使用武器类型。由于战场特性、支援效果和战斗技能在《掌机王SP》第8辑已有各条的详细介绍，这里就不赘述了。

个人能力

武将的个人能力包括阶级、体力、攻击、防御和成长5项，阶级算是武将的身份标志，阶级越高水平越强；同时也是所占主将统帅值的数字显示；其余四项则由字母表示，分为SS、S、A、B、C、D六个等级。



部队种类



就是副将所带的兵种，包括近卫军、藤甲军、弩手、正规军等等。各兵种间的表现有一定差异，需要注意的是藤甲军特别怕火；投爆大队虽然体力少但投炸弹的攻击力相当高，且可以在敌人被炸上天没落地前继续炸，不过这个兵种的攻击不分敌我，只要在爆炸范围内，一律炸上天——敌方的投爆手就够头疼了，我们自己就尽量避免再带上这种部队来添乱子了；巫女队虽然HP少，但在武将被一群敌将围攻时，她们的攻击会冻住围攻主将的敌人，因此，用处大小很难定论。

战场特性

战场特性即副将自带的特性，这些特性的用处各有千秋，比如“兵粮管理”，可以让我方在兵粮库回复时不会扣减剩余时间，这在后面的几关几乎是必备的，否则和敌将拼个险胜，去回复一下时间就不够了；同样，抢下敌人粮库就能得到更多时间的“接收”在粮食极度匮乏的战役中也有一定的作用，不过要看敌方兵粮库的数量。另外，在后期一些复杂的地形，可以在河川地形、山地地形不减士气的“渡河”和“山地先导”也是必备的，否则一顿长途跋涉，自己的队伍没了士气可就没法战斗了——其他当然也都各有用处，大家玩时体会吧。

注意，在地图上一旦发现两个区域间的连线的颜色为红色（山地）或蓝色（河川）时，就要注意选择合适的战场特性了。

支援效果

支援效果无需发动，可以直接令武将能力增加，这些效果分为补正类、骑乘类、回复类和附加属性类。

其中补正类是增减武将的各项能力，注意，是增减，有的副将不仅不会增加武将的能力，还会降低武将相应的能力，其中攻击++、体力++等在战斗中非常有用；如果要培养武将、副将，也别忘了在队伍中带上至少一个成长效果和修炼效果的副将，成长是让玩家选用的主将加速成长，修炼则是加速副将们的成长。骑乘类则是让武将骑上马、象什么的上场，那些名驹不仅速度更快，奔跑起来的冲击也都有一定的杀伤力，绝影还能让武将赖在马上不会被打下来；战斗象虽然不那么快，但威力更大；而普通的马，只能在一些崎岖复杂的战场上赶时间用了。回复类不必解释，就是自动回复体力。附加属性类则是让武将的攻击带有一定的属性效果。

战斗技能



战斗技能在作战中按右方向键才会发动，包括回复类、补正类、效果类和属性类，回复类包括回复体力、士气、无双槽等，效果类则是让己方速度、防御等增加或让敌方能力降低，属性类则是一定时间内，我方的全体武将、副将的攻击都带有属性效果。另外，像“火矢”、“火计”这样的技能在雨天是无法发动的；献身虽然可以给主将补大量HP，但副将自己也会只剩一丝体力而命悬一线，因此不到万不得已尽量别用；而诸如心眼、突击这些有时间限制的技能发动时，如果发动的副将被打倒（不用被打死），那么技能效果也会随之消失，当敌方有副将发动此类技能时，也要尽可能地把发动技能的副将打倒。



以下列出全部200名副将的资料，其中“阶级”这一栏和正式游戏中未必相同，如果武将和所带副将的出身地相同，那么所带副将的阶级数就会减1，比如统帅值剩下17时，还可以带上一个阶级数为18的同乡副将，游戏中显示的阶级即为修正过的数值，各位玩家不必去另算。

名字	出身	武器	阶级	体力	攻击	防御	成长	部队种类	战场特性	支援抗	战斗技能
吕布	并州	长柄	20	SS	SS	SS	C	精锐	不屈	武器扩大	炎术奥传
袁绍	予州	刀剑	19	S	A	S	S	弩兵大队	兵粮管理	治愈+	火矢+
曹操	予州	刀剑	19	A	A	S	SS	亲卫队	修炼	斩术+	回复++
孙坚	冀州	特殊	19	S	S	A	S	亲卫队	兵粮管理	攻击++	心眼+
孙权	扬州	刀剑	19	A	S	S	S	亲卫队	兵粮管理	斩术+	回复++
孙策	扬州	特殊	19	C	SS	S	SS	亲卫队	兵粮管理	武器扩大	心眼+
张角	冀州	特殊	19	SS	C	S	SS	亲卫队	不屈	炎术++	炎术奥传
董卓	凉州	刀剑	19	SS	SS	S	C	亲卫队	兵粮管理	治愈+	突击++
孟获	南中	特殊	19	SS	SS	S	C	亲卫队	晴男	武器扩大	炎术奥传
刘备	幽州	刀剑	19	S	A	S	S	亲卫队	兵粮管理	治愈+	回复++
明智光秀	倭国	刀剑	18	S	S	B	S	精锐	不屈	雷术+	雷术奥传
稻姬	倭国	特殊	18	B	A	S	SS	弩兵大队	应急手当	治愈+	火矢+
今川义元	倭国	特殊	18	S	C	SS	S	亲卫队	接收	治愈+	回复++
上杉谦信	倭国	刀剑	18	A	SS	A	A	亲卫队	不屈	冰术+	冰术奥传
お市	倭国	特殊	18	S	S	C	SS	近卫中队	晴女	雷术+	雷术奥传
阿国	倭国	特殊	18	A	B	S	SS	近卫中队	应急手当	炎术+	回复++
织田信长	倭国	刀剑	18	SS	A	A	A	亲卫队	修炼	斗气	大喝+
夏侯渊	予州	特殊	18	A	S	S	A	精锐	接收	毒术+	心眼+
夏侯惇	予州	刀剑	18	S	A	S	A	精锐	接收	武器扩大	心眼+
关羽	司州	长柄	18	S	SS	B	A	精锐	不屈	武器扩大	雷术奥传
甘宁	益州	刀剑	18	S	SS	C	S	精锐	渡河	武器扩大	雷术奥传
姜维	凉州	长柄	18	A	A	SS	A	精锐	兵粮管理	防御++	回复++
许褚	予州	特殊	18	SS	SS	B	B	精锐	接收	治愈+	突击++
魏延	荆州	长柄	18	SS	S	S	C	精锐	接收	体力++	斩术奥传
くのいち	倭国	刀剑	18	A	A	SS	A	近卫中队	接收	治愈+	献身+
琼英	并州	特殊	18	B	A	S	SS	弩兵大队	晴女	冰术+	冰结+
月英	荆州	长柄	18	B	B	SS	SS	近卫中队	修炼	成长++	冰术奥传
黄盖	荆州	特殊	18	B	S	S	S	弩兵大队	接收	烈术+	火矢+
黄忠	荆州	刀剑	18	C	S	SS	S	弩兵大队	接收	毒术+	火矢+
扈三娘	兖州	刀剑	18	B	S	A	SS	亲卫队	不屈	斩术+	斩术奥传
五右卫门	倭国	特殊	18	SS	S	B	A	精锐	不屈	防御++	雷术奥传
杂贺孙市	倭国	特殊	18	A	SS	S	B	精锐	山地先导	治愈+	大喝+
蔡文	兖州	刀剑	18	S	A	B	SS	藤甲兵	修炼	成长++	炎术奥传
真田幸村	倭国	长柄	18	A	S	S	A	精锐	应急手当	斗气	炎术奥传
司马懿	司州	特殊	18	S	B	SS	A	精锐	修炼	成长++	毒术奥传
周泰	扬州	刀剑	18	SS	B	S	A	精锐	渡河	攻击++	斩术奥传
周瑜	扬州	刀剑	18	C	A	SS	SS	精锐	修炼	成长++	火计
祝融	南中	刀剑	18	S	SS	C	S	精锐	应急手当	体力++	大喝+
小乔	扬州	特殊	18	B	A	S	SS	近卫中队	应急手当	治愈+	回复++
诸葛亮	徐州	特殊	18	S	C	SS	S	精锐	修炼	治愈+	回复++
甄姬	冀州	特殊	18	S	C	S	SS	近卫中队	应急手当	成长++	冰术奥传
徐晃	司州	长柄	18	SS	A	S	B	精锐	接收	防御++	献身+
曹仁	予州	刀剑	18	S	S	S	B	精锐	接收	治愈+	突击++
孙尚香	扬州	刀剑	18	A	A	S	S	近卫中队	应急手当	烈术+	回复++
太史慈	青州	特殊	18	S	S	B	S	精锐	接收	体力++	大喝+
武田信玄	倭国	特殊	18	C	S	SS	A	亲卫队	渡河	炎术+	炎术奥传
大乔	扬州	特殊	18	B	A	S	SS	近卫中队	应急手当	治愈+	回复++
伊达政宗	倭国	特殊	18	SS	S	B	A	亲卫队	应急手当	斗气	冰术奥传
赵云	冀州	长柄	18	A	S	S	A	精锐	不屈	攻击++	烈术奥传

名字	出身	武器	阶级	体力	攻击	防御	成长	部队种类	战场特性	支援抗	战斗技能
张郃	冀州	刀剑	18	S	A	S	A	精锐	接收	治愈+	心眼+
貂蝉	并州	特殊	18	B	A	S	SS	近卫中队	应急手当	治愈+	回复++
张飞	幽州	长柄	18	SS	SS	C	A	精锐	接收	斗气	大喝+
张辽	并州	长柄	18	B	S	SS	A	精锐	接收	体力++	大喝+
典韦	兖州	刀剑	18	SS	S	C	S	精锐	接收	攻击++	献身+
浓姬	倭国	特殊	18	B	A	S	SS	近卫中队	兵粮管理	斗气	烈术奥传
羽柴秀吉	倭国	长柄	18	A	B	SS	S	精锐	修炼	成长++	火计
服部半藏	倭国	刀剑	18	S	A	A	S	精锐	不屈	烈术+	烈术奥传
马超	司州	长柄	18	B	SS	A	S	精锐	山地先导	雷术+	大喝+
庞统	荆州	特殊	18	S	C	SS	S	精锐	修炼	成长++	冰术奥传
本多忠胜	倭国	长柄	18	S	SS	S	C	精锐	不屈	武器扩大	大喝+
前田庆次	倭国	长柄	18	S	SS	A	B	精锐	接收	武器扩大	突击++
森兰丸	倭国	刀剑	18	S	S	S	B	精锐	兵粮管理	冰术+	献身+
陆逊	扬州	刀剑	18	S	B	S	S	精锐	渡河	防御++	火计
李师师	予州	特殊	18	A	B	S	SS	弓兵中队	应急手当	治愈+	回复++
吕蒙	予州	长柄	18	C	A	SS	SS	精锐	兵粮管理	治愈+	回复++
贾诩	凉州	刀剑	15	S	C	SS	B	正规兵	应急手当	骑乘	毒术奥传
荀彧	予州	刀剑	14	B	D	S	SS	正规兵	修炼	雷术	回复++
荀攸	予州	刀剑	14	A	C	S	S	正规兵	兵粮管理	冰术	冰结+
徐庶	予州	刀剑	13	B	B	S	S	弓兵大队	—	炎术	火矢+
文丑	冀州	刀剑	13	S	SS	C	C	正规兵	—	武器扩大	心眼+
庞德	予州	特殊	13	A	S	B	A	正规兵	—	武器扩大	鼓舞++
鲁肃	徐州	刀剑	13	B	B	S	S	正规兵	修炼	—	回复++
皇甫嵩	凉州	特殊	12	S	B	A	A	正规兵	晴男	骑乘	鼓舞++
徐盛	徐州	特殊	12	A	A	A	A	正规兵	修炼	体力-	大喝
曹丕	予州	刀剑	12	A	B	A	S	正规兵	—	攻击+	反计++
张宝	冀州	刀剑	12	A	B	A	S	巫女队	—	毒术	回复+
程普	幽州	特殊	12	A	A	A	A	正规兵	—	烈术	回复+
邓艾	荆州	刀剑	12	B	S	A	A	正规兵	—	斩术	突击+
满宠	司州	刀剑	12	S	B	A	A	正规兵	兵粮管理	—	冰结
郭嘉	予州	刀剑	11	A	D	S	A	正规兵	应急手当	—	回复++
夏侯	予州	长柄	11	A	A	A	B	正规兵	晴男	—	大喝
乐进	兖州	长柄	11	S	A	B	B	正规兵	接收	爪黄飞电	奋战+
严颜	益州	特殊	11	A	A	B	A	正规兵	山地先导	—	心眼+
公孙瓒	幽州	刀剑	11	A	A	B	A	正规兵	—	斗气	心眼
兀突骨	南中	特殊	11	SS	S	D	D	藤甲兵	毒沼耐性	防御++	铁壁+
朱桓	扬州	特殊	11	A	A	A	B	正规兵	渡河	—	心眼+
蒋钦	扬州	长柄	11	B	S	B	A	正规兵	渡河	—	大喝
诸葛瑾	徐州	刀剑	11	A	C	A	S	正规兵	修炼	体力-	回复++
张梁	冀州	刀剑	11	A	A	B	A	巫女队	—	治愈	回复+
李严	荆州	刀剑	11	A	A	A	B	正规兵	—	防御+	突击+
王平	益州	特殊	10	A	A	A	B	正规兵	山地先导	—	鼓舞++
贾逵	司州	刀剑	10	A	B	A	A	正规兵	—	绝影	神速
华雄	凉州	长柄	10	B	S	B	B	正规兵	—	骑乘	心眼+
关平	冀州	特殊	10	A	A	B	A	正规兵	—	治愈	奋战+
胡质	扬州	长柄	10	A	C	A	A	正规兵	渡河	成长+	突击+
钟会	予州	长柄	10	S	C	A	B	正规兵	应急手当	—	回复+
审配	冀州	刀剑	10	A	B	A	A	正规兵	—	治愈	神速
孙韶	扬州	长柄	10	A	A	B	A	正规兵	渡河	—	鼓舞++
张承	徐州	长柄	10	A	B	A	A	正规兵	修炼	体力-	鼓舞++
田丰	冀州	刀剑	10	A	C	S	B	正规兵	—	治愈	突击+
马良	荆州	刀剑	10	B	C	A	S	正规兵	—	防御+	回复+
法正	司州	刀剑	10	S	C	A	B	正规兵	应急手当	—	回复+
李儒	凉州	刀剑	10	A	C	S	B	正规兵	应急手当	骑乘	回复
李典	冀州	刀剑	10	A	A	A	B	正规兵	—	—	心眼+
凌统	扬州	长柄	10	B	S	B	B	正规兵	渡河	—	心眼+

名字	出身	武器	阶级	体力	攻击	防御	成长	部队种类	战场特性	支援抗	战斗技能
于禁	兖州	长柄	9	A	A	B	B	正规兵	接收	防御－	鼓舞＋
夏侯尚	予州	长柄	9	A	B	A	B	正规兵	—	攻击＋	回复
关兴	司州	特殊	9	B	A	B	B	正规兵	兵粮管理	—	鼓舞＋
韩当	幽州	刀剑	9	B	A	B	B	正规兵	—	斗气	鼓舞＋
颜良	冀州	刀剑	9	B	S	C	B	正规兵	—	治愈	心眼
周鲂	扬州	刀剑	9	B	C	A	A	正规兵	渡河	成长＋	鼓舞＋
朱俊	扬州	特殊	9	A	B	B	A	正规兵	渡河	—	回复＋
朱然	扬州	长柄	9	A	B	B	A	正规兵	渡河	—	心眼
朱治	扬州	长柄	9	B	C	A	A	正规兵	渡河	成长＋	鼓舞＋
辛毗	予州	刀剑	9	B	C	A	A	正规兵	—	攻击＋	激励＋
沮授	冀州	刀剑	9	A	C	A	A	正规兵	—	治愈	回复
张苞	幽州	长柄	9	B	A	B	B	正规兵	—	斗气	心眼
张翼	益州	特殊	9	A	B	B	A	正规兵	山地先导	体力＋	铁壁
程昱	兖州	刀剑	9	A	C	A	B	正规兵	接收	—	冰结
丁奉	扬州	刀剑	9	A	A	B	B	正规兵	渡河	—	鼓舞＋
马岱	司州	长柄	9	B	A	B	A	正规兵	不屈	—	铁壁
孟达	司州	特殊	9	A	B	A	B	正规兵	兵粮管理	成长－	回复＋
刘封	荆州	刀剑	9	B	A	C	A	正规兵	—	防御＋	心眼
袁尚	予州	刀剑	8	B	B	B	A	正规兵	—	—	大喝
王朗	徐州	特殊	8	B	C	A	B	弓兵大队	修炼	体力－	火矢＋
夏侯威	予州	长柄	8	B	B	B	B	正规兵	—	攻击＋	激励＋
关索	司州	特殊	8	B	A	B	B	正规兵	兵粮管理	—	铁壁
高顺	并州	长柄	8	B	A	B	B	正规兵	—	赤兔马	心眼
高览	冀州	长柄	8	B	A	B	B	正规兵	—	治愈	奋战
周仓	予州	长柄	8	B	A	B	B	正规兵	—	攻击＋	奋战＋
辛评	予州	长柄	8	B	C	A	B	正规兵	—	攻击＋	突击
徐荣	幽州	刀剑	8	B	B	B	B	正规兵	—	斗气	激励＋
曹休	予州	刀剑	8	B	B	B	B	正规兵	—	攻击＋	鼓舞
曹洪	予州	刀剑	8	B	A	C	B	正规兵	—	成长＋	大喝
张绣	凉州	刀剑	8	B	B	B	B	正规兵	晴男	骑乘	激励＋
董袭	扬州	刀剑	8	B	A	B	B	正规兵	渡河	成长＋	神速＋＋
潘璋	兖州	特殊	8	B	A	B	C	正规兵	接收	体力＋	神速＋＋
刘晔	扬州	刀剑	8	B	D	A	A	正规兵	渡河	成长＋	回复＋
廖化	荆州	长柄	8	B	B	B	B	正规兵	—	防御＋＋	神速＋＋
凌操	扬州	长柄	8	B	A	C	B	正规兵	渡河	—	大喝
吕凯	益州	刀剑	8	B	C	B	A	正规兵	毒沼耐性	体力＋	
袁术	予州	刀剑	7	B	B	B	B	正规兵	—	攻击＋	神速
郭图	予州	刀剑	7	B	C	A	C	正规兵	—	攻击＋＋	回复
简雍	幽州	长柄	7	C	C	B	A	正规兵	—	斗气	回复＋
牛金	荆州	长柄	7	B	A	C	C	正规兵	—	防御＋＋	奋战＋
高干	兖州	长柄	7	B	C	B	B	正规兵	接收	体力＋	神速＋
高翔	益州	长柄	7	C	B	B	B	正规兵	山地先导	体力＋	激励
谷利	扬州	特殊	7	B	B	B	B	正规兵	—	—	献身
胡班	司州	刀剑	7	B	C	B	B	正规兵	兵粮管理	—	鼓舞
朱灵	青州	长柄	7	B	B	B	C	正规兵	不屈	成长＋＋	回复
朵思大王	南中	特殊	7	B	B	B	B	正规兵	毒沼耐性	—	激励
张济	凉州	刀剑	7	B	B	B	B	正规兵	不屈	骑乘	奋战＋
马谡	荆州	刀剑	7	B	B	B	B	正规兵	应急手当	防御－	反计＋
马忠	益州	长柄	7	B	B	B	C	正规兵	山地先导	体力＋＋	神速＋
糜竺	徐州	刀剑	7	C	C	B	A	正规兵	修炼	的卢	招雨
卞喜	并州	长柄	7	B	B	B	C	正规兵	晴男	斗气	神速＋
逢纪	冀州	刀剑	7	B	D	A	C	正规兵	晴男	治愈	回复＋
刘辟	予州	长柄	7	B	B	B	B	正规兵	—	—	献身
梁绪	凉州	长柄	7	B	B	B	B	正规兵	—	骑乘	激励
尹赏	凉州	刀剑	6	C	C	B	B	正规兵	晴男	骑乘	激励
王方	并州	刀剑	6	C	C	B	B	正规兵	雨男	斗气	神速＋

名字	出身	武器	阶级	体力	攻击	防御	成长	部队种类	战场特性	支援抗	战斗技能
华歆	青州	长柄	6	C	C	A	C	弓兵中队	不屈	成长＋	火矢
夏侯恩	予州	刀剑	6	C	C	B	B	正规兵	—	攻击＋	鼓舞
管亥	青州	特殊	6	C	A	C	C	正规兵	不屈	防御＋	奋战
胡轸	凉州	刀剑	6	C	A	D	D	投爆大队	修炼	骑乘	突击＋＋
吴兰	益州	特殊	6	C	A	C	C	正规兵	山地先导	体力＋＋	奋战
沙摩柯	荆州	特殊	6	C	A	C	C	正规兵	晴男	—	大喝
秦琪	兖州	长柄	6	C	D	B	A	正规兵	—	斗气	回复＋
淳于琼	兖州	长柄	6	B	B	C	C	正规兵	接收	体力＋	神速＋
全琮	扬州	刀剑	6	C	B	C	B	正规兵	渡河	成长＋	激励
带来洞主	南中	刀剑	6	C	C	B	B	妖术师队	毒沼耐性	战斗象	奋战
裴元绍	予州	刀剑	6	C	C	B	B	正规兵	—	攻击＋＋	神速＋
樊稠	予州	特殊	6	B	B	C	C	正规兵	—	攻击＋＋	奋战
雷铜	益州	长柄	6	B	B	C	C	正规兵	山地先导	体力＋＋	神速
阿会喃	南中	刀剑	5	C	B	C	C	正规兵	毒沼耐性	战斗象	神速
何仪	予州	长柄	5	C	B	C	C	正规兵	—	攻击＋＋	神速
高昇	荆州	刀剑	5	C	B	C	C	正规兵	—	防御＋＋	神速
高定	益州	刀剑	5	C	B	C	C	正规兵	山地先导	体力＋＋	神速
陈式	益州	刀剑	5	C	B	C	C	正规兵	山地先导	体力＋＋	神速
程志远	幽州	刀剑	5	C	B	C	C	正规兵	晴男	斗气	奋战
董荼那	南中	刀剑	5	C	B	C	C	正规兵	毒沼耐性	战斗象	奋战
邓茂	幽州	长柄	5	C	B	C	C	正规兵	晴男	—	献身
糜芳	徐州	刀剑	5	C	B	C	C	正规兵	修炼	体力＋	神速
木鹿大王	南中	刀剑	5	C	B	C	C	妖术师队	毒沼耐性	战斗象	招雨
吕旷	冀州	长柄	5	C	B	C	C	正规兵	晴男	治疗	神速
郭汜	凉州	刀剑	4	C	B	C	D	正规兵	修炼	骑乘	奋战
韩猛	冀州	刀剑	4	C	C	C	C	正规兵	晴男	斗气	神速
董旻	凉州	长柄	4	C	B	C	C	正规兵	晴男	骑乘	奋战
马遵	凉州	长柄	4	C	C	C	C	正规兵	—	骑乘	突击＋＋
杨锋	司州	长柄	4	C	C	C	C	正规兵	兵粮管理	—	反计
李傕	凉州	刀剑	4	C	B	C	D	正规兵	修炼	骑乘	奋战
吕翔	冀州	长柄	4	D	B	C	C	正规兵	—	治愈	鼓舞
何进	荆州	长柄	3	D	C	D	B	投爆大队	—	防御＋	鼓舞
牛辅	凉州	刀剑	3	D	B	D	C	投爆大队	修炼	骑乘	奋战
傅士仁	幽州	长柄	3	D	B	C	D	正规兵	晴男	斗气	神速
孟优	南中	特殊	3	D	B	D	C	投爆大队	毒沼耐性	体力＋	突击
严政	予州	特殊	2	C	C	C	D	正规兵	—	攻击＋	神速
刘禅	益州	刀剑	2	D	D	D	B	投爆大队	修炼	体力＋＋	—
夏侯	予州	刀剑	1	D	D	D	D	投爆大队	毒沼耐性	攻击＋＋	—

操作小技巧



1．敌将骑在象上难以砍下来，可以常试按R用箭把他射下来。

2．被敌将围攻、无双槽又没蓄满难以解围时，可以按L+△尝试防御反击，成功的话不仅能够成功脱身，还能杀掉不少兵长一类的杂鱼。

3．主将出来后，如果时间紧迫来不及干掉主将或者干脆没有胜算，可以在主将出来后用大喝或大喝＋来迅速降低对方的士气来快速解决战斗；敌军中有大喝这样的技能的副将如张飞，也要优先干掉以免除后患。

4．被打飞或从马上打下时按L，武将会做出受身动作。

5．按下SELECT+START，游戏就会回到START画面。



——为您揭开“牧场”中的所有秘密



上辑由于时间原因，只为大家详细介绍了各项操作，但是本作值得研究的要素相当多，这里就为大家依次讲解！

牧场物语 精灵驿站	NDS
牧场物语 コロボックルステション	
◆MMV◆SLG◆2005年3月17日◆日版	
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元	
◆无对应周边	

文 ChinaGba 一掊黄土
编 铭风

精灵篇

本作以小精灵为主题，小精灵自然成了贯穿整个游戏的主线。游戏开头由于魔女的误操作，女神和101位精灵被送往异世界，而我们的首要任务便是将他们一一找回来。

游戏中小精灵依然是发展牧场最重要的帮手，本作按颜色将小精灵分工，每种颜色的小精灵都分别对应牧场中某一种工作，而找出它们的方法也正和它们的工作内容相挂钩。除了7种基本色的小精灵，还有负责特殊工作的褐色以及黑色小精灵，这两类不参与牧场的建设，但他们仍然为了丰富牧场生活而工作着，例如小精灵商店以及小精灵赌场。由于结婚的首要条件是女神的救出，所以玩家至少要在结婚前收集齐至少60名小精灵。首先要解说的是基本色的小精灵们的收集方法以及他们工作的规则。

小精灵的工作规则

1.每次只有一组，即一种颜色的小精灵为玩家帮忙，玩家可去小精灵之家预约下一组工作的小精灵。当前一组小精灵工作完成的第二天，下一组小精灵便会开始工作。



2.小精灵的工作时间为AM6：00~PM9：00，如遇台风、大雪或节日，小精灵会休息一天，当天不扣奖牌数。

3.若提前辞退小精灵，剩余的奖牌会退回。

4.选择多个地点请小精灵帮忙时，小精灵会按照玩家选择地点的顺序前往各个地区。

5.随着工作的进行，小精灵的经验值会增长，而雇佣它们所需要花费的奖牌数亦会增加。

6.当小精灵在工作时可以送礼给他们以提高好感度，MAX值为255。

どうぶつチーム1：红色小精灵，是动物组1队，负责动物产物的收获以及喂食。大部分在玩家出货一定数量的牛奶、鸡蛋、羊毛等之后出现，例如：

ウール	牛奶出货数次后出现
エッサー	鸡蛋出货数次后出现
スエツゲ	使用挤奶器挤奶数次后出现

しざい集めチーム：橙色小精灵，为资材收集队，负责四处收集木材、石材。大多数在玩家增筑了木材和石材的放置屋后，取得相应数量的木头或石头资材后出现，例如：

オランジュ	完成冬2日村长的委托后出现
ブランシュ	收集木材数个后出现
ロッシュ	收集石材数个后出现
バリエ	使用秘银斧头后出现（需蓄力）
フェン	解除诅咒锤子后出现

どうぶつチーム2：黄色小精灵，为动物组2队，负责动物的日常照料，如刷毛、抚摸等。大部分在玩家使用刷子等工具数次后即会出现。

チッキン	玩抚摸小游戏数次后出现
アニマル	刷毛数次后出现

しゅうかくチーム：绿色小精灵，为收获小队，负责室外作物、山货等的收获，不过牧草以及其他的作物例外。大部分在玩家出货量达到一定数目（包括动物产品）后出现。

フラウ	出货数量一定后出现
グリーニー	使用秘银镰刀后出现
マシューム	解除诅咒镰刀后出现

つりチーム：深蓝色小精灵，为渔业小队，可以帮助玩家在相应地图的水域钓鱼，钓得即出货，增加玩家的出货数。大部分在玩家钓鱼数量达到一定程度后出现，例如：

ベーシュ	钓得鱼数次后出现
ブルート	在温泉中钓鱼后出现
リビエラ	在马房外取水池钓鱼后出现
ボウト	在养鱼池钓鱼后出现
サンペイ	解除诅咒鱼杆后出现

かいふくチーム：紫色小精灵，为回复小队，可以帮助玩家回复体力，每次10点，回复完后需要隔30分钟后才可进行第二次回复。大部分在玩家回复体力，即食用药草等后出现。

アニメ	吃下一定数量药草后出现
スピリー	在Bar任意喝一种饮料（水除外）

水やりチーム：水蓝色小精灵，为灌溉小队，负责户外作物的浇水，不过在有成熟的作物、已经枯萎的作物以及牧草、果树的土地上不进行灌溉。大部分在玩家取水或浇水数量一定后出现，例如：

チョロリ	浇水数次后出现
ミスティ	取水10次后出现
マジ	解除诅咒水壶后出现
カラフ	调查马房旁取水池后出现

其他各类花色帽子的小精灵多为精灵活动的举办者。如负责雇佣精灵工作的掌柜、小精灵赌场的掌柜、小精灵商店的掌柜等等。他们往往隐身于特殊的场所，调查相应场所即会出现。

ガッツ	游戏初期自动出现，负责小精灵雇佣工作的安排。
ダブリン	牧场工作1星期后前往农场（过桥）时发生，负责小精灵赌场的奖牌以及奖品的发放。
ホップス	调查Bar左侧水井后出现，负责小精灵赌场的ポーカー。
テップ	调查宿屋后暖炉时出现，负责小精灵赌场的ブラックジャック。
ジャン	调查レオナ家门前的喷水池时出现，负责小精灵赌场的神经衰弱。
テンジン	调查宿屋二楼班的箱子时出现，需从箱子上方调查，负责小精灵商店的营业。
テンシュウ	主角出镇时出现，主角仕事条件未完成前，他都会在忘忧谷出口拦住主角的去路。

小精灵电台

游戏中一共9个小精灵频道，很多重要的信息都在其中。完成一定条件后开启，虽然主持都是同一人，但只要开启一个频道，小精灵数便增加1名。



1CH：天气频道，初期出现，预告第二天的天气。这里的天气预报可是非常准确的。

2CH：电视购物频道，在杂货店购买除种子外的商品数次后出现，出售各类家俱，好好装饰我们的新家吧。

3CH：精灵情报频道，找出20名小精灵后出现，随时汇报当前精灵的状态和工作情况。

4CH：动物频道，饲养所有种类动物并出货一定数目的动物产品后出现。平时会进行一些牧场运作方法的教学，当动物生病或野狗偷袭时也会发出警报。



5CH：音乐频道，当购买5张以上CD后出现，可随时播放已经购买的CD。

6CH：节日频道，镇事件发生5次以上后出现。该频道可随时查看本月节日信息，节日当天早晨也会提醒玩家当天的节日须知

7CH：电视剧频道，每天播放各出连续剧，但感觉更像在放幻灯片……



8CH：小精灵讲座，初期出现，主要为玩家指导作物的种植方法，以及动物的饲养方法，是新手必看频道。

9CH：猜谜频道，具体出现方法有待验证。可能是清晨CD架记忆小游戏连续获胜N次后出现……

隐藏要素篇

本作隐藏要素众多，随着游戏的深入，也会越来越感觉其中之奥妙。新增加的装备：装饰品，为牧场生活更是添加了许多方便和另类乐趣。接下来的时间我们就看看这些特殊的场所和道具吧。

矿场

矿场的出现方法在上辑已经为大家介绍了。仅有10层的初级矿场仅是开始，最高级矿场的65535层对玩家的耐性和毅力都是一个考验。矿场中不仅有着各类高价矿石，还住着隐藏结婚对象：公主。高级矿场的相应层数里更埋着高级道具：6件诅咒农具和10件诅咒装饰品，以及打造最强工具的贤者之石。是不是很心动呢？不要被65535的层数吓倒，本作矿场添加了陷阱，如果触发了，最多可能掉落500～600层。不过要注意的是每掉落一层，体力便会减少1或疲劳增加1，疲劳达到MAX后主角晕倒，将被强制送回家。（能够挖到的物品见后文列表。）



陷阱小心得：体力不为0时，即使掉落的层数大于当前体力值，体力也只会被扣到0，而疲劳度不增加。在掉落陷阱前食用黑色草等回复体力的药品，就可防止晕倒被强制送回家的事件。

关于诅咒道具：诅咒农具和诅咒饰品都要在相应的层数挖到，每层最多一件。诅咒农具挖到的数量取决于你身上秘银装备的数量，而挖到的种类则是随机的。比如你身上只有一个秘银锄头，在相应层内只会挖到一个诅咒农具（重新进入也没用），挖到的可能是锄头也可能是其他的。诅咒饰品虽然在相应层数只能挖到一个（种类随机），但重新进入后就又能挖到了。

温泉

诸位玩家一定很奇怪，忘忧谷居然没有温泉？如此物美价廉（根本就不用花钱）的恢复场所，厂商怎么能漏掉，那么温泉究竟藏在哪里？答案在忘忧谷的MM身上。

有点冒失、料理零分的フレン，最喜欢的便是探险和发掘。温泉的发掘可就得靠她了。不过，那么好的温泉可不是白给的，送钻石等给她增加她的爱情度吧。她的第三个爱情事件便是深夜里的探险：教授无意间发现一块石版，上面似乎记录着宝藏的信息。这天深夜，フレン同我们的主角便出发去寻找这宝藏了。记录的地点在小山丘的建筑用地右上方，随着主角的锄头一次次的挖掘，温泉露出地表……本作的温泉仅供恢复疲劳度用，每分钟疲劳度减1，恢复到0为止。如此棒的隐藏地点，大家可要尽早发现。



泷の里

细心的玩家一定发现瀑布下若隐若现的洞穴了吧，没错，那里就是传说中的泷の里。通往洞穴的路被两块巨岩挡住，即使是贤者之锤蓄力敲打多次也无法砸开，难道又要像对待255层的巨石那样消灭四周的敌人？四处张望，并没有敌人出现……气急的主角于是将所有道具都挥向巨岩……终于，公主的宝物——传说之剑发挥了作用（装备后对巨石按A）。几道闪光过后，巨岩消失了，终于进入泷の里。

泷の里并没有宝藏，有的只是一块可耕种的土地。瞧瞧地势，应该是不惧怕台风暴雪，于是也在里面种些作物吧，是土地就要好好利用。如果只是如此似乎辜负了泷の里的美名。这里的土地可不是一般的土地哦，虽然只可以种当季的作物，但生长期减半。试想在这里种上菠萝，原本一季只能收获2次的菠萝，便可以收获7次！千万别浪费这块沃土哦。



无人岛

第一年秋1日，村长前来询问主角是否有意购买海上的一座无名岛，价格是9亿。有兴趣兼有财力的玩家就买下来吧。搭乘海边的小船便可到达无名岛。说是小岛，实在是小了一点，巴掌大的一块地方能做什么呢，也没有可耕种的土地（海上台风不断，就算能种作物恐怕也很容易就被毁坏了）。



不要着急，次日，增筑屋的大叔便会寄来可加盖别墅的信函了。不过价格可不菲哦，需要100 000 000+999本资材，这一事件就是在考验玩家的腰包了。更让人愤愤的是高价建好的别墅里除了一张桌子一张床外便什么家具都没了，这似乎太寒酸了吧……

牧场新建筑

增筑屋新增了不少建筑，其中比较特别的就是きのこ小屋以及地下室。きのこ小屋，即蘑菇培养房，六只木箱便是培养场所。将木材（树枝可不行哦）放置其上，再撒上蘑菇的种子即可。香菇的种子可在农场买到，而松蘑和毒蘑菇的种子则需要通过种子制造机制造。每天撒水，数十天后，便可收获蘑菇了。蘑菇为一次撒种，反复收获的作物，更是重要的料理材料！

地下室建在主角房间内，需要增筑两次后才能建造。类似于温室，玩家可在地下室里培养各类作物、花草树木。地下室的木箱是用来放置四季的太阳，若放置春之太阳，该地下室即使在非春天的季节也可以种植春天的作物。在一片雪白的冬天里，这里可是惟一的绿色。

特殊装饰品篇

首饰类

主角初期装备的普通首饰可是很有用的，最高会升到究极的贤者首饰。日文苦手的玩家一定很想了解首饰的使用方法吧。首先，各等级的首饰均要求主角农具升级到该等级后才可从小精灵商店中购得；其次，首饰的等级直接影响农具的蓄力等级。

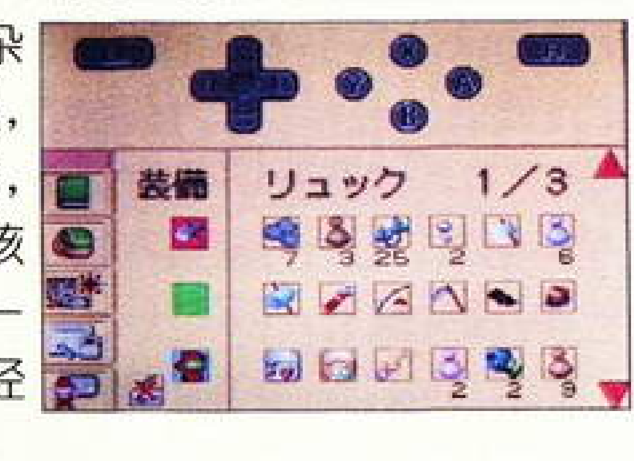
具体说明一下吧，当主角同时装备农具以及某等级的首饰时，打开下屏幕的地图，放大，点击某一处试试？主角正在对该点使用手中的农具。首饰最大的好处便是可以让主角即使不出门也可以割草、砍树、锄地……如此一来，是不是不再感到工作时间不足了？第二个优点便是首饰的等级与农具等级的关系。装备首饰依旧可以蓄力使用农具，长时间点击某处，主角便自动蓄力，而蓄力的最高等级与农具等级无关，而是等同当前首饰的等级：如装备祝福首饰时，即使是铁制农具也可以使出祝福农具的效果。



手套类

手套分为三种。从动物牧场购得的触摸手套是用来与动物进行互动的必需品。不过这里着重要说明的是在赌场花1亿奖牌方可获得的两件究极手套——ゴッドハンド以及ミラクルグローブ。

ゴッドハンド：神之手，作用是“临空取物”。试想面前摆着的苹果突然消失，却出现在离你很远的人的手中，这是什么感觉？魔术？障眼法？有了这副手套，这种“魔术”便不再是秘密。装备后，只要出现在大地图上可采摘的作物、山货、杂草、树枝、石头，甚至是狗和猫，都可以随时用该手套抱回来，一切操作只需要轻轻的一点。



ミラクルグローブ：神奇手套，作用是“投出即出货”。如果在矿石场等地方装备此手套，就再也不会遇上因为背包装不下而不得不扔掉一些宝贝的尴尬场面了。在收获时更是方便了，采摘的同时就可以即时出货。比筐的容量更大，比马更移动便携，只要1亿个赌币“而已”！

女神河童类

在班和小精灵商店里出售着各种效果的女神和河童的装饰品，它们共同的特点都与佩带者的体力、疲劳相关。女神类增强体力方面，而河童（かつぱ）类增强耐疲劳度方面。效果小以及效果中的配饰可在商店中买到，而效果大的则需要在高级矿石场中挖得。其中效果最好的当数魔女的耳饰，从高级矿场中挖得的为诅咒耳饰，致电教堂，花上10WG便可转为究极道具——装备时体力逐渐增加且疲劳逐渐减少。

不过在矿场中，推荐装备河童的帽子（效果大），该装饰品可以减少道具使用时增加的疲劳度，效果大时，即使蓄力使用道具也不会增加丝毫疲劳，掉落陷阱时无论1层或是数百层也仅会增加疲劳度1点而已。这可比带上数百瓶恢复药水还好用。

其他装饰品

除了以上几类，在小精灵赌场可兑换得到的真实腕轮和爱之腕轮也是极佳的装饰品。前者查看当前体力及疲劳值，后者查看对话者的爱情度及好感度。

不过这里向大家推荐另两种装饰品：时の指轮以及はやい靴。这两件装饰品均隐藏在高级矿场的土地中，刚出土时为诅咒状态，在教堂解除诅咒后便成为非常好用的究极道具（诅咒状态时可不要用，均会造成反效果）。

时之指轮：装备后将减慢时间的流逝，主角的行动速度如初，而其他的镇人以及动物，包括右下角时钟两点的闪动速度均大幅降低。这件装饰品推荐在钓鱼时使用。

はやい靴：极速靴，装备后主角行走速度加倍。如风一般穿梭于忘忧谷，这双靴子便是最好的工具。飞行石不方便使用的时候，极速靴便是您最佳的选择。

关于联机

DS固有的双插槽使得本作可以与GBA上的两作——《矿石镇的伙伴》（FOR BOY or GIRL）进行联动。联机后增加矿石镇各MM成为结婚候选，并且随着GBA中的游戏进度的增加，联动时也会出现不同的新闻信息，如若GBA版本中主角已经结婚，则会收到结婚通知信；GBA版本中与女神玩游戏胜利100回后则会收到猜拳大师诞生之类的信件。而几个宝物商店——班以及小精灵那里则会追加DVD碟和CD

部分信件列表

全种类钓り上げおめでとう
钓り上げ1亿匹おめでとう
所持金1亿G突破おめでとう
草竞马100回优胜
じゃんけんマスター降临
GBA版主角与×××结婚
GBA版主角孩子出生



DVD光碟（100G/张）
でぃあ My ぷりんせす
まことクンちぇんじ 登校
美少女怪盗スターリリイ
新机动大战サイキョウオー



CD光碟（1000G/张）
スプリングHM
サマーHM
オータムHM
ウインターHM
ラスト・タンス

爱情篇

本作可追求的MM个数是“《牧场》系列”有史以来最多的一次，也是最复杂的一次。其中最基本的可追求的MM有5人，其次矿石镇的MM有5人，这几位MM的长相和喜好均照搬了过来；最后就是特殊结婚对象4人：住在研究所地下的人鱼レタス、喜欢炼药材的魔女、长睡于矿场255层的公主キララ以及需要先救出才能追求的女神。

由于开头剧情的要求，本作中若要娶得美人归可得先完成一个重要的任务：女神的救出（女神是结婚时的敲礼钟人）。其他的条件基本不变：好感度60000以上（大红心状态）、完成全部爱情事件或达到相应的条件（主要是特殊人物）、自宅增筑两次并购得大床，最后便是求婚工具——青之羽根可别忘了买哦（杂货店有售，1000G）。

心的颜色	爱情度	说明
黑色	0～9999	爱情事件一
紫色	10000～19999	爱情事件二
蓝色	20000～29999	爱情事件三
绿色	30000～39999	
黄色	40000～49999	爱情事件四
橙色	50000～59999	
红色	60000～65535	结婚条件

炫酷杂志&3DM-SMV

忘忧谷的MM们



セレナ

生日： 春6日

喜好： ケーキ、钻石

常出现地点： 农场、女神之泉、宿屋



ナスカ

生日： 秋24日

喜好： 葡萄

常出现地点： 宿屋、海滨



レオナ

生日： 春29日

喜好： リラックスティー、钻石

常出现地点： 自宅、女神之泉、宿屋、海滨



フレン

生日： 冬16日

喜好： 钻石

常出现地点： 帐篷、发掘现场，精灵之家旁



ムー

生日： 夏5日

喜好： 酒、アクセサリー、化妆水

常出现地点： 酒吧、女神之泉

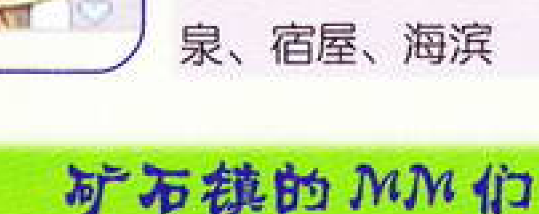


レタス

生日： 夏30日

喜好： 大鱼、钻石

常出现地点： グリル研究所地下（需要跟他好感100以上才能进入）



矿石镇的MM们

矿石镇的几位MM需要与GBA版本联机后才开始在忘忧谷四处走动，与她们对话看不到心的颜色，所以只有装备友好的指环查看她们当前的爱情度了。



アリサ： 平时我们只有打电话到养鸡场才能见到她，不过联机之后，周日（日曜日）她将出现在矿石镇，AM6：00～8：00在宿屋二楼的房间里，8：00～16：00在主角牧场的邻居爷爷家，16点以后若晴天则去农场，若雨天则回宿屋。由于每周只出现一次，我们可要抓住每一次加爱情度的机会哦。アリサ的最爱是オムライス，其次是チョコレート。还有一天特别的日子，她会出现在玩家面前，就是秋30日的南瓜节，AM10：00她会拦在主角门口要糖果哦，记得留给她一份，可以大幅增加爱情度的！

カーリー： 按照长相推测，她自然是卡莲的继承者了。平时经营着杂货屋，每周二（火曜日）会来忘忧谷看望好友セレナ。AM6：00～9：00在宿屋二楼的房间里，9：00～17：00待在农场セレナ的房间，17：00～22：00在酒吧饮酒。喜好为：ピザ、ワイン、ポップコーン。

アーフィ： 继承了矿石镇的宿屋，做着料理生意，每周五（金曜日）来忘忧谷，向料理高手露学习手艺。这一天基本都待在宿屋的厨房里，晴天的下午也会去女神之泉畔小憩一会。最爱的料理是チーズフォンデュ，送她チョコレート爱情度也会加500。



エリス： 护士MM依然收到喜爱的礼物会脸红不已。每周三（水曜日）随同矿石镇医生トーレ（多特的后代？）来忘忧谷，AM8：00以后会在忘忧谷医生バドッグ家学习医术，傍晚则去女神泉边采集药草。月见丸子依然是她的最爱，也很喜欢牛奶等营养食品。护士MM的fans可不要错过再次追求她的机会。



マリヴィア： 作为图书馆少女玛丽的后人，她依然是个爱读书的好孩子。与其他矿石镇人不同，マリヴィア每周一（月曜日）AM8：00准时闪现在レオナ的房间里，然后晚上20：00又准时消失（传说中的瞬间移动？）。消闲茶リラックスティー是她的最爱，送给她这个她可是会很激动的。

特殊人物

本作中比较棘手的便是除人鱼外的魔女、女神和公主三位特殊结婚候选了。



魔女さま： 生日是冬29日。喜好：虹カレー、毒草类（红色草）。游戏初始，从レオナ宅出门后会自动引发第一个事件，不属于爱情事件，但影响好感度。选择“ムカつく”提升魔女爱情度，降低女神爱情度；选择“ムカつかない”则降低魔女爱情度，提升女神爱情度。而星夜祭如果邀请她参加，爱情度会增加2400。

如果要娶魔女さま，她送给主角的图片可不能乱丢。得到10枚以上她才肯同意嫁给我们的主角（空手状态才可获得礼物），所以好好收集吧，不过收集的方法实在让人有种故意做坏事的感觉。也许这样才像魔女吧，卡通里的魔女似乎总喜欢伤害可怜的公主呢。



卡片入手条件：

一、5、50、70、100次晕倒（疲劳度MAX）。

二、进出忘れ谷10回。

三、送给魔女さま礼物10、100、1000次。

四、乱丢垃圾10、100、1000、10000次（要注意会减其他人的好感度）。



女神殿下： 同前作，不过本作初期女神由于被石化，所以即使丢贡品到女神之泉中女神也不会出现。（P.S：一个小插曲，如果在泉水前使用工具至晕倒，被石化的女神还是会蹦出来将主角送回家休息。）无论玩家选择追求的对象是谁，女神被救出都是结婚必备条件之一，所以在追求MM的同时可别忘了好好发展牧场，收集齐60位小精灵后，女神便会复活了，以后蹦出来恭喜玩家的就不是那个小精灵掌柜，而是女神。不过跟他们一样的吝啬，什么礼物都不会给。

送给女神的贡品首选仍然路边的野花，优点是随处可见，且不要钱。一天送一次即可，送满10天，女神就开始给小礼物了。女神会询问主角：在游戏中是否有心仪的对象？喜欢谁就选择谁吧，女神会帮忙提升不少爱情度的，不过，如果要娶女神的话，这里就一定要选喜欢女神了。

公主キララ： 名副其实的睡美人，不过这次没有睡在阴森的古堡里，而改睡在矿场的255层里（我想英俊的王子不会没事去挖矿吧，莫非这位公主对矿工情有独衷？）。玩家第一次来到中级矿场的255层，击倒所有怪兽后巨岩消失，我们就可以进入公主的“寝宫”了。不过，公主却仍然在呼呼大睡（-_-b），瞧瞧身边摆着的一把宝剑，挥挥试试，很帅，趁她没醒，赶快拿走吧……（公主：等我醒了，有你好看的。）

再次进入中级的255层后系统会以玩家已经取得传说之剑为由将玩家自动送往矿场入口处。各位矿工是不是很着急呢？作为“矿场王子”我们可是有义务将公主从睡梦中唤醒。不要急，打开高级矿场后，到达255层吧。用传说之剑以外的工具将怪物全部消灭后便又能进入了。（注意！绝对不能在255层记录！）

公主的寝宫除了那张床外依然没有其他摆设……嗯？没有？仔细看看床头竖了一块牌子：“わらわはお腹がすいたのじゃ。カレーライスを持ってまいれ。（腹中饥饿，请带咖喱饭前来。）”。原来是位喜好吃咖喱饭的公主啊，没问题，各位矿工快换上披挂做厨师吧。做出究极咖喱饭，唤醒公主吧。公主相当挑剔，没有咖喱饭之前送钻石和四种季节的太阳才能加500的爱情度，诸位可要好好努力了。



如此众多的MM，诸位玩家有没有眼花的感觉？选好目标好好努力。期待早日迎娶美人归。本作是否继续沿用GC版时不同结婚对象则不同孩子的系统？一切将由您用双手来解开谜底。

诺梅杂志&3DM-SMV

矿石场

初级矿场：共有10层，得到的均为升级工具用的矿石，达到底部后便可触发事件开启中级矿场，除了最底层有一敌人，其他层均很容易通过。矿场随机存在陷阱，触发后掉落1层（其他矿石场掉落层数略提高）。

※可挖到的矿石：铜，银，金，ミスリル

中级矿场：一共255层，均为各类高价矿石，其中钻石（ダイヤモンド）是镇中绝大多数MM的最爱。而粉红钻石（ピンクダイヤモンド）和亚历山大石（アレキサンドライト）更是可以卖出20000G高价的矿石。用工具消灭最底层所有怪物后，巨岩消失，进入小房间后可见到公主キララ，并得到传说之剑。

矿石列表

アメジスト	地下1～255层
めのう	地下1～255层
萤石	地下10层以下
ペリペッド	地下20层以下
トパーズ	地下35层以下
ルビー	地下45层以下
エメラルド	地下55层以下
サンドローズ	地下65层以下
ムーンストーン	地下70层以下
ダイヤモンド	地下80层以下
ピンクダイヤモンド	地下105层以下
アレキサンドライト	地下110层开始所有10的倍数层

高级矿场：里面除了有升级工具用的各类矿石外，又出现了制作各类加工机的金刚石（アダマンタイト），另外就是打造究极工具用的贤者之石和地下室专用的四季太阳。第255层同样有着被巨岩封住去路的公主的房间，用工具（传说之剑除外）消灭所有敌人后开启。各类诅咒工具和诅咒装饰品也在该矿场挖掘出，记得去教堂花10WG转成祝福状态。

矿石列表

アダマンタイト	所有层
オリハルコン	所有层
铜	所有层
银	地下1～999层
金	地下3～999层
ミスリル	地下6～999层
春の太阳	地下1～999层
夏の太阳	地下1～999层
秋の太阳	地下1～999层
冬の太阳	地下1～999层
贤者の石	5的倍数层

土里的宝物

谜之石版	100的倍数层
诅咒农具	地下71、142层
诅咒装饰品	地下418、735层

※诅咒农具包括：呪われたクワ，呪われたカマ，呪われたオノ，呪われたハンマー，呪われたじょうろ，呪われた钓り竿。

※诅咒装饰品包括：女神の耳饰り，かつぱの耳饰り，魔女の耳饰り，友好の胸饰り，女神の胸饰り，かつぱの胸饰り，女神の帽子，かつぱの帽子，时の指轮，おそい靴。

最高级矿场：这里只有秘宝：9色すてき，均位于10倍数层中，到90层为止。而100倍数层中有着巨石封锁的小房间，用工具消灭该层所有敌人后开启，里面是镇长卖的各类恢复食物，不仅贵而且没有外卖。收集齐所有すてき后，女神会出现，这一次可不是如风一般飘过了。她为众玩家带来了绝佳的礼物：三个愿望（P.S：记得先存档哦）。玩家可任选其一。

女神可实现的愿望

持ち物何かちょうだい	得到女神的礼物
动物の病气なおして	治好所有动物的病
装备している物の呪いといて	解除装备中的诅咒道具
出荷额高くして	提高下一次的出荷额
みんなとなかよしにして	提高所有人的好感度
牧场度あげて	提升主角的牧场度
体力と疲劳回复して	恢复所有体力和疲劳
お金ちょうだい	增加现金
コロボックルメダルちょうだい	增加小精灵奖牌数

钓鱼王

本作依然有着鱼王设定，作为钓鱼的究极目标，大家可要好好努力哦。游戏中祝福以上的鱼杆即可钓上。鱼王出现的地点如下：

イトウ	海边的小水塘，春天钓得
アンコウ	海中，冬天PM10：00～第二天AM8：00
温泉ナマズ	温泉，春天以及冬天钓得
コイ	瀑布潭，春天钓得
シーラカンス	花9亿购得的小岛上
イカ	海中，春天以及冬天钓得，需要先投入小鱼（会降低好感度）

好了，游戏中的各项要素就为大家介绍到这里。各个细节的详细解说大家就关注我们的专页——“牧场生活”吧！

《大合奏！兄弟乐队》之乐器篇

《大合奏！兄弟乐队》的专业度堪称最高，但专业不等于只有专业的音乐人士才能玩，事实上，大家只要有那么点音乐细胞，就可以沉迷在"我是演奏家"的自我陶醉中了。你如果再有一些五线谱知识，那这张游戏就几乎能无限扩张了，因为只要有乐谱，就可以在《大合奏！兄弟乐队》中随意谱上自己喜欢的曲子来随时演奏。本文就对谱曲模式中的乐器作一下介绍。希望能对大家有所帮助。

文 马修

谱曲模式需要通过业余5级的考试才能开启，然后进入EDIT，选第二项就可以了，进去后的"新规作成"是谱一曲新的曲子；"データ读み込み"是读取以前存储的曲子，可以欣赏，也可以继续完成。要谱一曲优美的音乐，自然要搭配合适的乐器，比如用贝斯和摇滚鼓演奏一曲圣歌或用管风琴加女声和声来演奏一曲DISCO都会有怪怪的感觉，不过玩家也可以试试哦。自己的游戏，自己说得算嘛。



钢琴系（ピアノ系）

钢琴	ピアノ
电钢琴	E・ピアノ
摇滚风琴	ロックオルガン
合成管	シンセリード
合成钟琴	シンセベル
管风琴	パイプオルカン
和声	コーラス
FC电子合成乐	ファミコン



▲最能让人对音乐产生畏惧之情、具有浓烈宗教色彩的乐器——管风琴。

管风琴即教堂风琴，演奏起来神圣大气，喜欢这种风格的玩家不妨多试；和声则是女子和声伴奏；FC电子合成乐则是早期FC游戏最常听到的那种合成电子音。

吉他系（ギター系）

民谣吉他	フォークギター
电吉他	E・ギター
失真吉他	D・ギター
摇滚吉他	ロックギター
片拨电贝斯	ピックベース
合成贝斯	シンセベース
日本三弦	シャミセン

民谣吉他非常适合弹奏一些恬静的抒情曲子；失真吉他又称破音吉他，和舒缓的民谣吉他不同，失真吉他表现得更多的是一种暴风骤雨般的暴戾和凌厉。以轻轻单调的民谣吉他作序，接着用破音吉他快速弹奏，可以表达出压抑爆发后的畅快。



▲随着上世纪七十年代摇滚的风行，吉他系乐器也被赋予了更广泛的新意。

弦乐器系（ストリングス系）

小提琴	バイオリン
大提琴	コントラバス
竖琴	ハープ
弦乐组	ストリングス
大贝斯（声学贝斯）	A・ベース
拨弦乐器	ピチカート
古琴	コト



▲经典的小提琴曲——《梁祝》。

拨弦乐器是用指拨后弹奏的乐器；古琴则专指日本的十三弦琴，常玩日本游戏的各位相信对这种乐器演奏出的调子不会陌生。

军乐系（ブラス系）

军号	トランペット
长号	トロンボーン
号角	ホルン
大号	チューバ
铜管乐	ブラス



军乐没有好说的，军歌和很多进行曲等都离不开这一系的乐器。

管乐器系（パイプ系）

长笛	フルート
短笛	ピッコロ
尺八	シャクハチ
排笛	パンフルート
卵形笛	オカリナ



▲和风十足的尺八。

笛子能演奏出特别恬静的自然风情和淡淡的愁绪。其中的尺八是日本乐器，是由长直的竹子制成的五孔竹笛；排笛则是一排由长到短的竹笛组成的乐器，声音、原理和我们熟悉的排箫颇为相似；卵形笛一般特指陶制的卵形笛，声音静谧安逸。

簧乐器系（リード系）

高音萨克斯	ソプラノサックス
中音萨克斯	アルトサックス
单簧管	クラリネット
双簧管	オーボエ
口琴	ハーモニカ

该系乐器的发音来自于簧片的振动，因此虽然也是吹奏，但和笛子等又有着很大的不同。这里最普及的，大家都吹过的，应该就是口琴了吧？



打击乐器系（パーカッション系）

电颤琴	ビブラフォン
木琴	マリンバ
定音鼓	ティンパニー
钢鼓	スチールドラム



▲电颤琴。

打击乐器敲击后，会有不短的余颤音，可以将轻逸安详或激荡澎湃表现得非常到位。

鼓系（ドラム系）

摇滚鼓	ロックドラム
电子鼓	E・ドラム
合成鼓	シンセドラム
乐团鼓组合	ガクダンセット
梵鼓组合	ボンゴセット
康茄鼓组合	コンガセット
太鼓组合	ワダイコセット



◀现实中的康茄鼓，看起来有点像芒果。

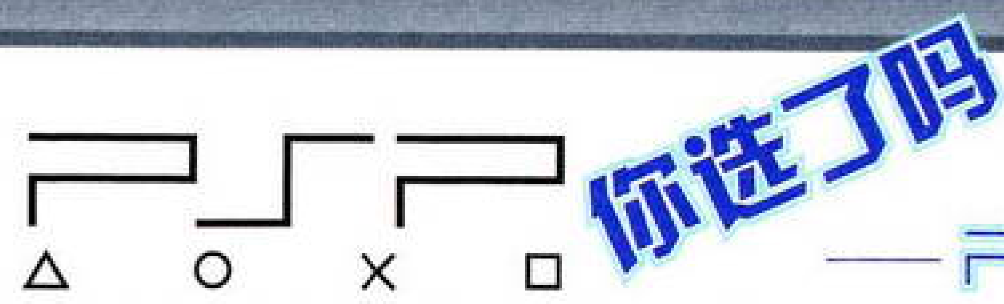
鼓系乐器虽然极少作为主奏乐器出现，但却能将整首曲子的节奏敲得有板有眼。初玩《大合奏》时可以选择鼓系乐器来找感觉。

谱曲模式堪称本作一大创新和延伸，然而对五线谱知识的一定要求还是限制了一些玩家。而即使懂谱，这样编起来也实在是太繁琐，不过编成后还是蛮有成就感的。如果能直接下载当然更好，但就现在国内玩家来看，还说不出该如何实现下载，希望以后能解决。



电脑杂志&3DM-SMV

文 飞轩 编 马修



PSP你选了吗——PSP购机维护全攻略

PSP全称PlayStation Portable，是索尼计算机娱乐株式会社（SCEI）首次大规模进军掌机市场的奠基石，Sony副社长兼SCE社长久多良木健倾力打造的"21世纪的Walkman"终于在2004年的12月12日千呼万唤始出来。硬件数据和美伦美奂的游戏画面令人咋舌称奇，一向摇着高端旗号的Sony此次也放低身坎，用发售时仅高于肩负任氏掌机帝国荣辱兴衰重担的NDS的4800日元的超低价突入市场，为的只是在掌机这块肥沃市场上打下一片天地，誓与任天堂破釜沉舟拼死一搏。相信看着如此魂牵梦绕的尤物你早已心动了吧，但面对如今奸商遍地水货横行的电玩市场，你是否又有一些畏惧呢？相信大家看了本次的文字，能帮助你心满意足的带着属于自己尤物回家，那开始主题吧！



定位篇

说到购买，大家有必要了解一下自己到底属于哪一种玩家，这样更有利于玩家进行科学消费。一般来说，希望购入PSP的玩家有三种——崇尚索尼至上的时尚玩家，相信机能无双的地道玩家以及为了一款或几款心中经典而购机的铁杆玩家。下面就让我们逐个分析一下各类玩家的需求：

崇尚索尼至上的时尚玩家

这是将S-O-N-Y四字品牌深深印入心底的疯狂系玩家，追求时尚是此类玩家的共通之处。一般是由手中持有四件以上索尼的数码产品且经常将此类物品带到公共场合使用、时常关注索尼业界行情并将索尼产品列入第一购物选择的有钱群体组成。此时尚玩家在社会的比例并不是很多，鉴于他们相对富裕的生活环境，相信部分此类玩家也已用惊人的消费，媲美EVA的世界同步率入手了PSP——而且，他们不会为几周以后的价格飙降而崩坏心理防线，因为他们追求的就是时尚。



宣传口号： 索尼的东西不一定是最好的，但绝对是最时尚的。

推荐配置： 豪华版PSP+512M DUO记忆棒或普通版PSP+512M DUO记忆棒。

推荐理由： 除了游戏之外，此类玩家尤其注重PSP的多媒体娱乐终端的能力，在他们眼里PSP更是一台功能强劲的豪华版PDA，所以一款大容量的记忆棒是必须购入的，推荐512M。256M的容量对电影的存放相当成问题，而且价格也不比512M的划算；而1G的高速记忆短棒价格更是离谱，如果不是感觉自己腰包很鼓的话还是继续观察行情吧！

相信机能无双的地道玩家



亮丽的画面、优秀的机能是吸引他们的最大动力。绝大多数对PSP持币观望的玩家均属此类。的确，"好马不怕万里路"，只要有优秀的机能加优秀的软件何愁没有用武之地，更何况是性能如此令人咋舌的掌机上——能在车站街头随时体验媲美PS2的动感画面，感受随身影院带来的三维视听享受，是多么惬意啊！但这些玩家同时也是最"前怕豺狼后怕虎"的一个集体，原因大概有两个：一是经常查看行情的他们害怕价格掉得太快，所以等待价格继续滑落；二是看到诸多的故障感觉首批型号机必定会存在这样那样的硬件BUG，希望买到改进的最新机型。不过，小轩在此奉劝大家：该出手时就出手，一旦时过境迁，翻新机、二手机

话梅杂志&3DM-SMW

等诸多问题机就会纷纷接肘而至。

宣传口号：没有最好，只有更好。

推荐配置：普通版PSP+512M DUO记忆棒。

推荐理由：面对如此广阔华丽的液晶宽屏当然不能浪费，此类娱乐爱好者也不会只守在游戏这块净土。推荐玩家入手普通版PSP同时购入记忆棒（可以考虑非行货），但不推荐豪华版加记忆棒。原因是豪华版的附件并不能体现主机无与伦比的机能，例如低档的耳机就不能发挥PSP优秀的音乐播放能力，有条件的玩家还是到电脑城去物色款更优秀的吧。相信以后推陈出新的诸多新鲜扩展功能要素也会时不时为他们带来的超值的惊喜。



为经典游戏而购机的铁杆玩家



总玩龄不下八年，且在某些游戏方面颇有建树的“达人”是此类玩家的真实写照。由于看到了情有独钟的佳作，或在某处意外接触某作而对PSP的追求变得一发不可收拾。但往往此类玩家较上面两类又是最清贫的——PSP发售初期入手PSP不太可能，但他们的执着精神令人敬佩，一旦确立了购买目标，行动上就会长抓不懈。虽然在积攒入手PSP的金钱上需要花些时日，但他们不会半途而废。可以说这才是真正的骨灰玩家。



宣传口号：实用才是硬道理。

推荐配置：豪华版PSP。

推荐理由：此类玩家购买PSP的初衷就是玩游戏用，豪华版配带32M记忆棒存储UMD游戏存档基本够用，而且豪华版的周边综合性价比不错，对与没有特殊追求的玩家又能省下一笔费用。初期并不建议此玩家购入大容量记忆棒，既然购入了PSP，记忆棒迟早是要入手，这只是个时间和资金周转的问题，如今大容量的高速记忆短棒价格不菲，继续等待低价的记忆棒可能才是此类清贫玩家的最佳选择。



购买篇



说了这么多，相信大家也找到属于自己的定位，之后就可以选择商家进行购买实战了。

购机前的工作

在购机前，一定要调查本地的主机售价行情，掌握行情后就可以找一家信誉相对较好的店准备购买（但千万不要贪图便宜）。好店的三大标准：硬件知识掌握和服务态度过硬，能清楚地告诉你具体的包换和保修期，购机后给消费者开发票或收据。个人认为PSP这东西最好不要邮购，众所周知，PSP的坏点以及诸多其他问题率高得惊人，邮购显然又是删减了现场验货这一关键步骤，万一不幸发现质量问题，即使商家信誉再好，这一来二去的退货换货也是相当劳力伤神的。

作为基础，再为大家提一下普通版PSP和豪华版PSP的基本附件组成：普通版PSP包括PSP主机、专用AC变压器和专用充电电池各一；豪华版PSP除了包括普通版的全部附件外还有PSP专用线控、耳机、32M DUO记忆棒、PSP专用包和挂机手带。不管买哪一种，请大家仔细对照检阅附件，避免出现损失。在此评论一下个人观点，虽然买豪华版比普通版+周边省钱，但32M容量的记忆棒除了存游戏存档和简单的听歌看图，别的一无是处，平庸的随机附带PSP专用线控耳机又与PSP宣称的高档豪华格格不入。所以准备购机同时入手512M记忆棒的朋友们，还是购买普通版PSP合算一些。

购机时要点

好了，闲言少叙，购机开始。首先需要查看附件的数量，防止不法商家私自扣留并高价出售，赚取利润。注意：所有的PSP都是没有封条的，所以大家不要无“封”就起“浪”。之后要检查主机外部是否有锐物的划痕，按键是否清洁，UMD光驱舱盖是否松动等。发现机身有手印时不用在意，有可能是上一位试机者留下的。至于包装序列号和主机铭牌号的一致性问题，国内市面上销售的PSP都是清一色的水货，偶尔出现错号的情况并不稀奇，个人认为不碍大局。

话梅杂志&3DM-SMW

一切正常之后，就可以开机测试了，（此时不要听信奸商误导，PSP不同于NDS，它是没有首此开机画面的。）之后就要进入重中之重的关键步骤——检查坏点。

关于坏点

坏点问题已经成为困扰所有玩家购机的焦点问题，从首批PSP发售至今，液晶屏严重的坏点问题越发显得迫在眉睫，许多人将坏点比作豺狼虎豹，究竟什么是坏点，坏点如何鉴别？请看下文。

众所周知，液晶显示屏原名Liquid Crystal Display，简称LCD，而PSP采用的是时下手机、PDA以及本本惯用的真彩TFT-LCD，具体规格为4.3英寸宽屏幕，采用480×272点阵ASV板。这种全称薄膜场效应晶体管液晶显示面板的TFT-LCD有如下特点：采用从上向下的背透式光源路径，所以能够极大提高显示屏的刷新速度，同时也可以精确调节液晶显示屏的灰度，这就是其高度逼真的原因。现在的制作流程大体是将较大的基板切割成较小的TFT面板，为了控制红、绿、蓝三种原色，还要大量运用晶体管阵列，以保证色彩的逼真。但其中只要有一个晶体管阵列出现问题，那么其对应的点就不能正常显示颜色或改变颜色，这个点就是大家所说的坏点。以现在的技术将坏点避免是相当困难的，即使可以成本也会疯狂飙升——相信天价的PSP并不是大家所希望的。为此，包括Sony在内的许多液晶显示屏商对外宣布：只要买到液晶屏坏点超过三个的产品，即可进行免费更换。（国内的玩家是无事于补了，毕竟水货没有这种服务。）

根据坏点的性质，又分为亮点（通电后颜色永远显高亮）、暗点（通电后颜色永远显灰暗）和普通坏点（通电后颜色根据周围颜色改变而导致刷新率不正常），如今亮点和暗点的问题是最集中的，出现了坏点的液晶屏是不可维修的，惟一的处理方法就是更换屏幕，但一块液晶屏的价值占到了PSP总价值的一半，所以换屏还不如换机。曾经看到有人在网上发布坏点扩散论——这里澄清一下，其实坏点是不会扩散的，但却可以因为不合理的使用而后天形成，如何避免的问题将在后文提到。

除了能够出国或身居海外的朋友能带回几台PSP之外，大部分的玩家还只能在国内电玩店BOSS的眼皮下购买水货，所以现场验货是



前提条件，如果连这都不允许，奉劝大家马上转身走人，另谋新店才是上上之策。究竟如何快速检验坏点，下面就为大家介绍一下检验的方法：

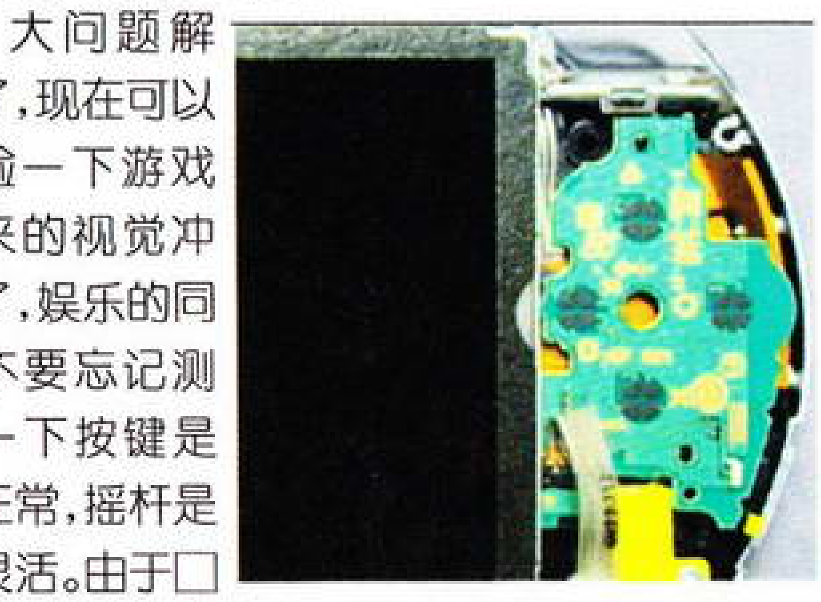
理论的方法是先将液晶画面静止于纯色上，然后观察到的颜色相异的点即为坏点。所以检验方法也出炉了：让画面显示全黑（如某些游戏的读盘画面和轻推电源键挂机前五秒钟的黑屏状态）来挑出亮点，或将画面调成全白（如开机时出现PSP标志的画面）可以找出暗点。还可以进入系统日期设定更改日期来调整背景颜色进一步查找，但这些方法的缺点也很明显：只能短时间观察，容易遗漏部分坏点。最好的方法是自备一个记忆棒，在其中建立PSP文件夹，然后在其下分别建立“GAME”、“MUSIC”、“PHOTO”、“SAVEDATA”四个子文件夹，将包括三原色和黑白两色在内的纯色JPG格式图片保存在PHOTO文件夹里，剩下的工作就是仔细观察屏幕不能正常显色的点，这样轻轻松松就可以让坏点无所遁形。

不仅是坏点，观察液晶屏幕还要注意进灰问题。虽然如今液晶屏生产线已相当先进，但仍发现不少PSP存在此类问题，这种问题只要在较强的光源下仔细观察到底是内灰还是外灰即可。如果是内灰，立刻换之。个人认为，如果购机后发现液晶屏只有1个坏点，且坏点的位置处于不太影响游戏的屏幕边缘，那还是可以接受的，这样的PSP对以后的使用是不会有影响的。

至今仍有玩家在讨论为PSP提供液晶屏的厂商究竟是三星（SAMSUNG）还是夏普（SHARP）呢？据种种Sony官方资料和众多方面的拆机经验看，PSP目前采用的依然是夏普提供的液晶屏，但并不排除以后是否更换厂商的可能。其实究竟使用谁的液晶屏都不必太

诺梅杂志&3DM-SMV

在意，毕竟两家都是世界知名的大厂商，在液晶显示屏生产方面都有着世界前列的技术水平。如果非要分个伯仲，那么有“液晶之父”盛誉的夏普在高端液晶屏的技术要更优一些。但不管是从PSP的成品成本还是官方发售定价看，PSP都不会采用很高端的液晶屏，所以为PSP提供液晶屏对两大液晶厂商来说都是轻松加愉快的，况且PSP的销量是关系Sony身家性命的大事，相信Sony也不敢轻易造次，所以还请大家放心购买。



大问题解决了，现在可以体验一下游戏带来的视觉冲击了，娱乐的同时不要忘记测试一下按键是否正常，摇杆是否灵活。由于□键设计独特——只有一半是压在液晶屏边缘的金属条上，所以按键手感会相对较差，但不必太在意。(据SCE社长久多良木健解释，这并不是设计的缺陷，而是为了保证LCD屏幕与PSP机身的比例做出的设计。)如果是购买豪华版的用户，不要忘记在现场测试一下附件的可靠性，注意，32M记忆棒一定要当场格式化，出现问题及时提出来。最后不要忘记让商家开发票收据，最好在上面写上售后服务的时间期限，然后就可以高高兴兴抱着属于自己的爱机回家爽了。(PSP的AC充电器支持110～240V交流电源，国内的玩家有福了。)

关于软件

随机选择一款好的游戏相信是每一位玩家心知肚明的，但再好玩再华丽的游戏也有玩腻的一天，日久生厌就是这个道理。面对几百大钞价位的游戏，你又作何感想？对于D版大家不用想很多，虽然有小道消息不断传出，但UMD的AES加密技术也不是好破解的，即使出现D版，读光盘系主机必要的直读也在所难免，而且前期直读必定不稳定且伤机，谁又会拿动辄数千元的心爱之物去尝试呢？所以电玩市场的贴换服务应运而生，各规模稍大的电玩店均已开通此项服务，只需加少量的费用即可更换游戏，贴换费用浮动在50～80元之间。这可是将来省钱的关键啊。

关于记忆棒



记忆棒可以说是所有外设中最有价值的了，几乎PSP所有的扩展功能都需要这根小棒。目前PSP可以支持Memory Stick Pro Duo（高速记忆短棒）和Memory Stick Duo（普通记忆短棒）两种支持Sony的著作权保护技术MG(Magic Gate)的记忆棒。购买时推荐性价比较高的前者，高速记忆短棒的传输速度要明显高于普通记忆短棒，且价格相差不大。市面上大家可能会看到两种品牌的记忆棒：索尼公司的Sony品牌和美国SanDisk公司的SanDisk品牌。两种品牌的记忆棒在PSP上都是完全兼容的，而且出现的问题率都不高，只是后者在价格方面要比前者低一些，如果购买非行货的话价格还可以再压。具体买哪一种品牌还是大家自己拿主意吧。至于容量，对大部分人来说还是推荐512M，随身影院以及一些体现机能的常用多媒体扩展功能基本都可以胜任，如果你非常有钱，也可以考虑1G的记忆棒。一般来说，各厂商在磁盘容量算法是不同的，所以买到Sony 512M记忆棒在PSP上只会显示479M，而SanDisk 512M记忆棒则是显示为467M，这些都是正常的。



关于价格

随着美版PSP的发售和PSP出货量的攀升，PSP缺货的情况亦得到缓解。价格也趋近合理化，据最新的行情来看，各大城市的普通版PSP（不含游戏）已经跌破2000元大关，具体根据地方差异在1850～2100元间，豪华版的PSP也浮动在2200～2600元以内，游戏价格依然保持在250～400元之间，估计在港版PSP发售之前，此价格不会再出现大规模变动。PSP热销的同时也推动了记忆短棒的销量，512M的高速记忆短棒价格大约在550～800元之间，但一些代理专卖店的行货产品却能要到1200～1500元之间（小轩曾兴高采烈走进一Sony专卖店，一分钟后愣是被512M记忆棒的1280元的高价给吓了出来），正在持币观望的玩家朋友们可以考虑入手了，如果买了PSP和游戏之后，手上还有余额，还是考虑入手DUO记忆短棒吧！没有太多铁的玩家可以购入非行货版DUO记忆棒，只是在售后服务方面要留心。

电脑杂志&3DM-SMV



维护篇

关于PSP专用锂电池

PSP专用电池采用高输出内置锂离子电池(3.6V，1800mAh)，尺寸为42×36×12.5mm，重量约44g。关于锂电池的剩余电量可以在开机后或按下HOME键后的主菜单上查看，购机时应注意，新机的电池残量不会很多，大约只有总量一半，若电量过高，说明一定已经被充过电了。谈到锂电池，为了让大家能够更科学合理的使用锂电池，这里有必要澄清一下以往大家的疑问和误区。



先说一下锂电池的反应原理：锂离子电池的正极材料通常由锂的活性化合物组成，负极则是特殊分子结构的碳。常见的正极材料主要成分为LiCoO2，充电时，加在电池两极的电势迫使正极的化合物释出锂离子，嵌入负极分子排列呈片层结构的碳中；放电时，锂离子则从片层结构的碳中析出，重新和正极的化合物结合，锂离子的移动产生了电流。

有许多人认为，首次使用锂电池，前三次时间一定要达到12小时而且要将残余电量用光，这样才能激活锂电池，保证在以后使用过程中最大限度地发挥效能。其实这是一种非常错误的理解。镍镉和镍氢电池是具备一定记忆效应的，对它们充电前适当放电和用上面的方法的确有利于提高电池的使用效率；但锂电池不一样，由于记忆效应的原理是结晶化，使锂电池虽有记忆效应但是非常小，充电和放电过度都会对锂电池造成一定的损害——过度充电会大大缩短电池寿命，过度放电就可能出现无法充电的锂电池“假死”现象。况且PSP的充电系统会在电池饱和后自动断电(根据指示灯的不同可以看出)，所以上面的观点完全可以看作是根据镍镉和镍氢电池的理论误导。那究竟如何才能真正“激活”新锂电池呢？很简单，只要正常充放电三次后，电池就会逐渐进入最佳状态。锂电池究竟该如何保养呢？其实经常使用就是最好的保养，同时建议玩家们每月合理充放一次电，但不要过于频繁地进行充放电操作，这样才可以使电池达到事半功倍的效果。如果电池长时间不用的话，将锂电池充满电再保存的做法是不可取的，正确方法是将锂电池内电量充到大约一半左右干燥保存即可，以后重新启用的话还是需要正常充放电三次。锂电池其实是很耐用的，只要避免损害电池的行为，它的寿命一定不会短。

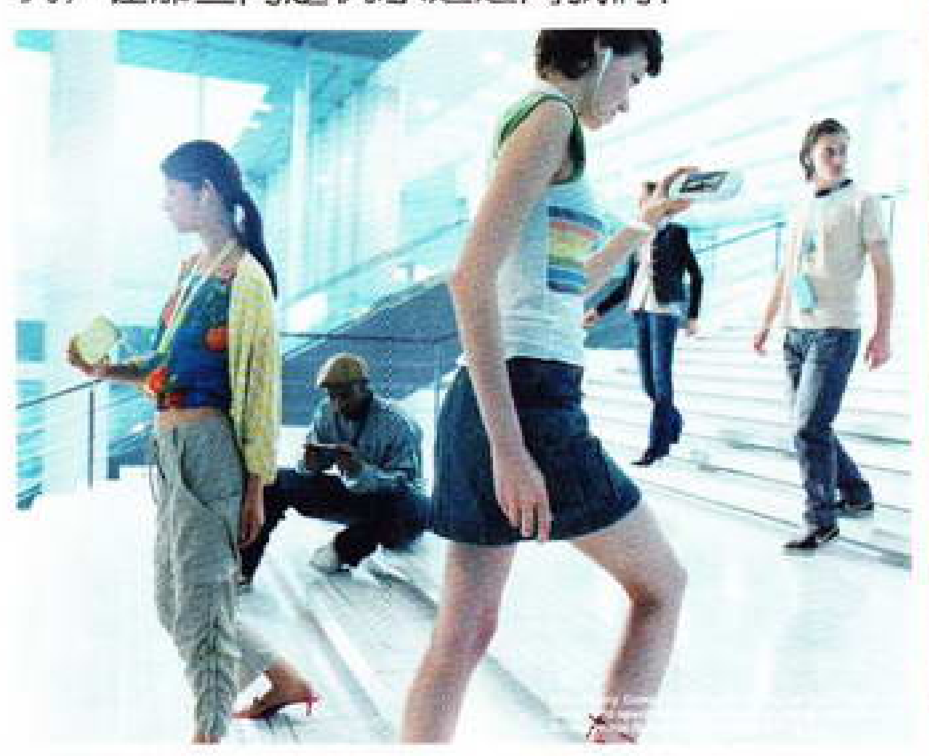
关于屏幕的维护

首先要为PSP装备一块绝对必要的屏幕保护帖来防止屏幕受到硬划伤。同时也要注意防止后天形成的刻骨铭心的坏点，平时液晶显示屏的亮度不要调得过高，防止晶体管提前老化；不要允许屏幕长时间显示同一静止画面——这就是数码产品的屏幕保护系统的道理。不要用重物或手指挤压脆弱的屏幕，否则易出现人为坏点甚至坏道。擦拭屏幕时最好到摄像器材店买高级鹿皮布使用，绝对不要用腐蚀性液体。

其他养护小贴士

为了防止PSP做自由落体运动，请不要忘记在机身系一根挂绳；对游戏进行按键时不要用力过猛，温柔相处才能永葆青春，毕竟这东西不同于说拆就拆说修就修的手柄；游戏时双手注意姿势，尽量不要搭在UMD碟舱的滑动开关附近，否则“飞盘”事故必定时有发生；为PSP准备一专用包包(豪华版用户就方便了)，PSP不工作时务必放入包中保存；千万不要将PSP放到高温或低温的环境中，这样不仅对液晶屏幕有害，还会极大缩短电池的寿命；另外游戏时不要热插拔记忆棒和开仓退盘。

好了，一口气说了这么多，希望能对大家的购机和养机历程带来帮助。最后预祝购机的朋友一帆风顺，有机的朋友加倍呵护自己的爱机，让那些问题机永远远离我们！



话梅杂志&3DM-SMV

文 gokumine 编 马修

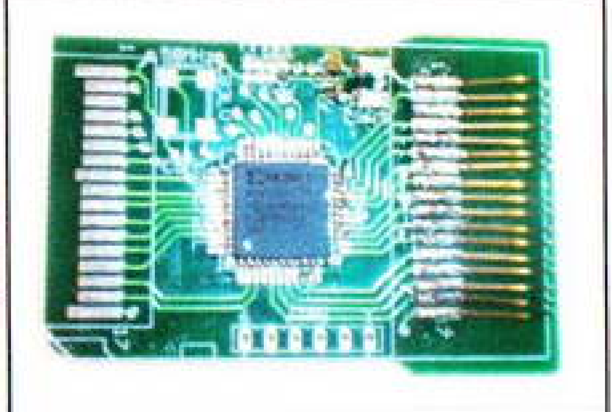
次世代烧录大披露
——访NDS烧录厂商

上一次对电影卡的厂商逸趣科技的负责人进行了一次关于NDS相关新产品的采访，让大家了解了NDS的一些新产品的情况，而本次又得到另一烧录厂家的爆炸性新闻。此外，逸趣科技方面也有了很大的进展，详细的大家就看正文吧！



神秘厂商的震撼消息

4月初春，天气转暖，为了迎合新一轮的烧录卡大战，厂家也是纷纷下大力度研发新一代烧录产品，而锁定的目标就是使用卡带的NDS。这次的消息提供方是一家大家很熟悉的烧录卡厂家，联系了相关的负责人后，开始了本次的访问。由于笔者和厂家的关系良好，才使得本次采访成功，并得到了很多第一时间的消息。不过由于某些原因，笔者答应不会公布该国内厂家的真实名称，在这里将使用假名。



▲国外破解小组放出的引导卡PassMe照片。

gokumine(以下简称**mine**)：好久不见了，最近NDS烧录卡有新的进展没，叫什么名字？

厂家负责人（以下简称**厂家**）：NEOFLASH。

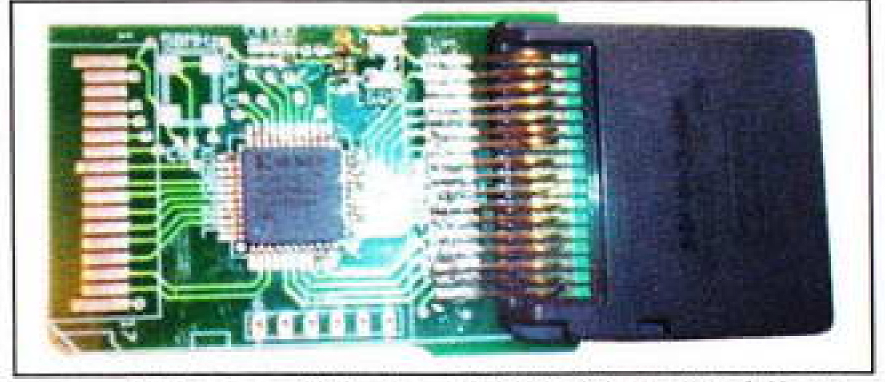
mine：这个名字有什么特殊含义吗？

厂家：NEO取自NeoGeo的头3个字母，也取自“黑客帝国”的主角尼奥。

mine：这个NEOFLASH和以往的烧录卡有什么本质的区别吗？

厂家：NEOFLASH和以前的烧录卡暂时看不出分别。

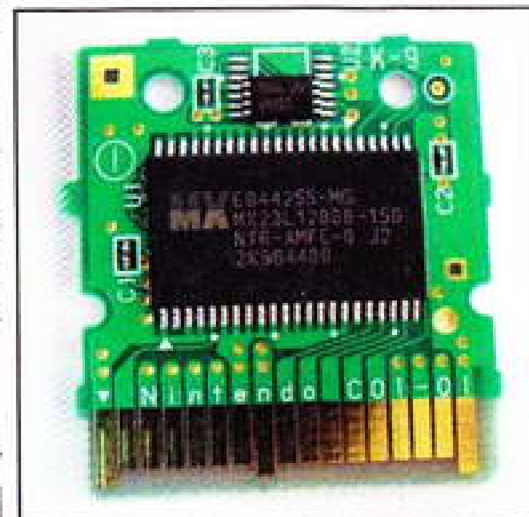
mine：也就是外观和普通烧录卡外型一样的GBA卡的样子？



▲PassMe的引导卡需要借助正版NDS游戏的帮助实现玩烧录卡的ROM。

厂家：暂时是，不过将来会有一系列的相关产品。

mine：那么请问，这个卡是如何运行NDS游戏的呢？



▲正版NDS游戏内部构造，PassMe的存档也是保存在里面的记忆芯片中。

厂家：用NDS magic key开机就行了。

mine：NDS magic key又是什么？

厂家：就是一个开机盒，类似引导卡之类的东西。

mine：那么外形会是和NDS卡一样大的吗？

厂家：比NDS卡大一点点。

mine：现在两套卡开发进度如何了？

厂家：基本完成了。

mine：啊，真是恭喜了。看来距离发售已经很近了，目前还有尚未解决的问题吗？

厂家：应该没有了，现在只是等两个关键的IC到货。

mine：看来已经能运行游戏了啊，那么问一下，这个卡也兼容GBA游戏吧，还支持其他的功能吗？

厂家：也支持GBA游戏，目前我们的目标比较单一，只是能正常玩游戏，将来会有一些新版本，例如CF卡版本、SD卡版本、MMC卡版本等等。

mine：目前该卡的容量是多大，最大容量会是多少？

厂家：目前来说，基本容量是1G，最大2G。

mine：请问一套卡的价格大概会在多少，能给一个大概的数字吗？按照1G的容量计算。

话梅杂志&3DM-SMV



▲由于需要两块卡，插上以后就变得长出来一块，有些不方便。

厂家：在1200元左右。

mine：价格只有3个NDS游戏的价钱，应该很不错的，NEOFLASH和普通GBA烧录卡一样吗？发售时NDS magic key会单独发售吗？

厂家：NEOFLASH可以当作一个标准的GBA卡来使用，可以用在GBA和SP上面，NDS magic key目前不会单独发售。

mine：明白了，请问确定了发售日期了吗，或者有个大概的上市时间了吗？

厂家：5月中至5月底上市。

mine：看来时间就要到了啊！目前准备以国外的名义发售还是自己在国内推销啊？

厂家：看情况。

mine：对了，是和国外的哪家公司一起开发的啊？

厂家：到时候你就知道了。（虽然他们卖了一个关子，但是还是被俺发现了其中的端倪，随后详细讲解。）

mine：看来一定是国内有听说过的啊，不会是那个国外破解小组吧，呵呵。

厂家：他们是我朋友。（**mine**注：就是这句话要我起的疑心。）

mine：现在你们的卡运行的时候基本上和玩NDS一样了吧？

厂家：是，我正在玩《马里奥》呢。

mine：我的也通关了，以后用烧录卡的话就支持存档交换了吧？对了，游戏存档是存哪个卡里面？

厂家：目前是存在NDS卡里面，我们正在尝试存在烧录卡里。（这里随后进行详细说明。）

mine：那个引导卡怎么插NDS卡啊，NDS游戏不是烧在GBA槽的卡带里面吗？

厂家：存在NDS magic key里。

mine：原来如此，这个NDS magic key既是引导卡又是记忆卡啊，需要电池保存还是像SMS一样，支持多少个游戏存档啊？

厂家：不用电池，只有一个存档。

mine：那么存档能备份吗？以后会支持更多种类的存档吗？

厂家：一步步来吧。

mine：看来面包会有，牛奶也会有啊，支持。

厂家：嘻嘻。

对于这次的采访，该负责人显得有些谨慎，回答问题都是非常简练，不过对于一些敏感的问题还是在寻找了突破口以后找到了答案，而且也得到了官方的默认。首先就是在访问中曾经提到过关于国外的破解小组，其中最著名的应该就是PassMe的开发小组，他们是国外第一个破解NDS的小组，在这个小组的网站上发现的某些东西让我终于明白了，这个PassMe就是该国内厂家和那所谓的国外小组一起合作的产物。而这次的技术合作国内厂家应该是负责烧录卡方面的研究，国外小组负责NDS硬件破解，也就是引导卡PassMe的开发。

这个怀疑不是没有理由，首先该厂家承认了和国外小组合作，而且国外小组又和这家厂商有直接联系。国内厂家的所谓NDS magic key的引导卡在运行的时候也是需要插上一张正版NDS游戏来引导，并且对于生产，也和国外PassMe开发小组一样都是等待关键IC……从上面很多问题中可以看出来，国内厂家的这次合作伙伴就是PassMe的开发小组。

关于该烧录卡还有一些其他的情报给大家公布：



▲如此配合即可以引导烧录卡中的NDS游戏正常运行了。

1.以前盛传的是使用引导卡后只要把NDS游戏烧入普通GBA卡带中即可，但是后来得到厂家的确认，普通GBA卡带还是需要改造才能够实现烧录和运行NDS游戏。

2.从该烧录卡以后会推出“CF卡版本、SD卡版本、MMC卡版本等等”看，厂家为了降低成本还会推出很多其他类型的烧录卡，毕竟1200元左右的价格相对普通学生玩家来说是难以承受的，不过向下兼容这一点还算是体谅玩家。

3.关于存档方面，虽然厂家只是说存在NDS magic key中，但笔者总觉得有些不对，后来经过询问得知，记忆将存在NDS magic key上插的正版NDS游戏卡中，目前还正在想办法解决存档问题，因为如此，存档只能存一个游戏，而且不能备份。也就是说NDS magic key上要插一张用来引导的正版NDS卡，并用NDS卡来保存存档，这个有点类似PS2早期的直读一样。

其他的一些细节方面，由于厂家还是没有详细透露，看来只能等到以后才能明了。



通过上次对于“逸趣科技”的NDS烧录卡的报道，相信大家都已对此有了一个了解，最近又找了个时间和逸趣科技的JYX聊了一下相关的问题，结果得知一切进展顺利——

mine:你好啊，最近有什么新的消息吗?

JYX:现在电影方面的改进已经让转换软件支持256×192的尺寸、就是可以在NDS上全屏显示了，消除了以往的黑边，这当然要配合NDS启动盘来实现。基于ARM9的软件开发环境已经得到了，NDS的软件开发工作也可以进行了。触摸屏的编程方法已经吃透，可以做任何有关的触摸屏控制编程工作，这对于电影卡的操作方式来说是一个更新的领域。

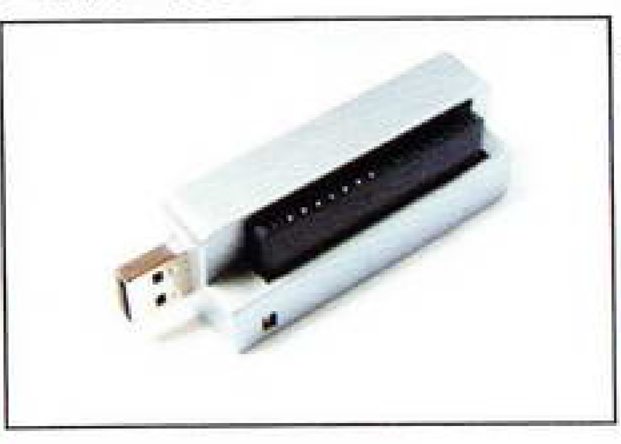
mine:可以把下屏做成一个播放器的界面了?

JYX:我们也是这样想的。

mine:引导卡现在如何了，应该也快了吧?

JYX:引导卡调试大概还需要一个多月的时间。也就是可以正常使用的引导卡(非成品)需要一个月以后才能出来，这样的引导卡插入NDS以后，上面将显示我们的产品信息。

mine:引导卡在运行游戏的时候需要插上正版游戏吗?



◀G6 烧录器的正式版本，配合此烧录器可以直接把G6 FLASH EVOLUTION变成U盘使用。

JYX:不需要正版卡来通过验证，我们的引导卡即可通过，然后在电影卡上运行我们自己的东西。

mine:这样最好啊，起码不用那么麻烦。

JYX:是的，引导卡也将和NDS卡一样大小。

mine:现在卡的价格定了没?

JYX:还没有。

mine:按照成本不能估计个价格吗，会过千吗?

JYX:G6 FLASH估计会有过千元价格的容量型号，启动盘目前就没办法估计了，开模具的费用也不知道是多少，反正不会便宜的。电影卡3代的成本虽然也高，但应该可以控制在400左右。

mine:原来如此啊，看来以后玩家都要攒钱了。现在测试几个游戏了?

JYX:现在我们测试了两个网上的NDS游戏，没有问题，但自己DUMP出来的还有一些不足。

mine:测试的游戏应该就是《超级马里奥64DS》和《银河战士试玩版》吧?

JYX:嗯，网上的就那两个游戏，我们自己测试的游戏很多，《钻子先生》什么的都读取出来了，就是有一些问题。

mine:也就是说，现在还没能完全地导出完美的游戏?

JYX:是的。如果只能烧录两个游戏，目前意义也不大，所以不急于把NDS游戏功能公布，等到把所有ROM都搞定了就放出。

话梅杂志&3DM-SMV

mine:不过相信网上会有不少人加入DUMP游戏的行列的。

JYX:是啊，这样也许我们的DUMP工作就不用独立完成了。

mine:对了，你们的卡支持合卡吗?

JYX:支持。不过也谈不上合卡了，就是把存入的多个游戏选择后读取出来玩就是了。

mine:那记忆呢，引导卡会有多大的记忆空间?

JYX:可以把存档备份到G6的NANDFLASH或CF卡中，这个没有影响。

mine:那是自动的、每次游戏都备份，还是要自己手动备份，估计手动备份的话，万一忘记就有可能被其他游戏给替换掉吧?

JYX:玩之前会提示你的。如果不是一个游戏的存档，在游戏前会提示你是否要先备份。



▲G6 FLASH EVOLUTION卡带外型正式确定，此为1GB卡带外型，相当于普通8Gb烧录卡容量。

mine:这样，换游戏玩的话，是软件自己搜索同名的存档吧?

JYX:需要手动选择备份的存档，毕竟玩家可能已经更改了存档的文件名，当然，不正确的存档将不能进行游戏，直到选择到正确的为止。

mine:关于看电影出现的声音画面不同步的现象，在下一代产品中是否可以直接通过软件转换实现同步?

JYX:会的，软件会增加校准工具，针对各种情况的不同步问题进行修正。一个是针对后期合成的AVI文件进行转换的同步校正功能，这个一般用户没有对视频进行处理的经历，不知道这样的情况——有一些AVI文件的视频、音频本身是独立的，然后被一些软件编码合成为一个文件，当然，用户拿到这类的文件都已经是一个整体的文件了，表面是没有分别的，不过以前对这类AVI转换会出现每100秒声音比图像快46毫秒的问题，累积时间长了以后会感觉到不同步，现在已经修复了。另外，还对音频文件的开始切割点进行了同步补偿。

mine:这样就很人性化了啊。另外看到论坛有不少人想要官方折价回收以前的电影卡换新设备，以后会展开这种业务吗?

JYX:不会开展这类业务。而且电影卡2代升级后就可以成为对应NDS的电影卡，硬件不需要改动，这样也不会淘汰。

mine:那么先这样了，有问题我们再联系了。

经过了解，本次逸趣科技的NDS烧录卡又有了新的进展，上次曾经提到的运行游戏的时候经常死机的现象已经得到了很好地解决，目前引导卡的板子也已经完工，正在做外面的外壳，而且成品的大小将是和NDS卡一样，要玩NDS游戏的时候并不需要先购买一盘正版NDS游戏卡即可以直接游戏。

对于上期曾经报道的文章，近期有不少玩家对一些细节还存在不少的疑问，这里对一些比较集中的问题进行一下回答。

1.G6 (G6 FLASH EVOLUTION) 到底还用不用CF卡了？如果不用CF卡，那么烧录是怎么进行的？需要烧录器吗？烧录时间较之普通烧录卡又如何？

答：G6不用CF卡，而是使用nor flash存储游戏，通过专门的烧录器可以和使用U盘一样的传输速度进行拷贝游戏和其他文件，烧录时间和使用U盘一样的速度。可以说，G6就可以当作一个真正的U盘来使用。

2.G6和电影卡3代都继承了电影卡2代的



▲GG6 FLASH EVOLUTION卡带全套配置豪华阵容。

电影系统吗？也就是说以前的GBM、GBS的影片在G6和电影卡3代上都能像以前一样播放吗？水晶引擎和非水晶引擎转换的影片是否都同样兼容？

答：两种卡带都向下兼容，以前的电影卡影片可以直接使用在新一代卡上，不管是水晶引擎转换的还是普通转换的都可以在新一代卡上使用，而且新一代引擎还可以使用最新的具备版权保护功能的“水晶引擎改”转换的文件。

3.电影卡3代还是使用CF卡的吧？他所谓的“GBA烧录”就是把GBA ROM往CF卡上拷贝吧？支持G6的真实时钟功能和即时存档功能吗？

答：电影卡3代仍使用CF卡，功能和G6没什么不同，时钟功能、硬件存档等都支持，因为搭载G6 FLASH的烧录系统，所以完全一样。而且游戏画面的预览会提供更为简明、直观的菜单选择系统。

从表面上看，两家公司的产品侧重面不尽相同，一个是主要针对实现NDS游戏功能，而另一个除了NDS游戏还兼容以往的电影卡。不过产品的不同最后总会造成价格的差异。虽然都还没有正式上市，但是可以肯定的是，到时候一定会造成新一轮的烧录卡大战。随着时间的推移，更多的厂家会来争夺这块新的肥肉，同时也因为新一代的烧录卡出现，使得以往的GBA烧录卡变得更黯然失色，最终能实现各种新功能并向下兼容的NDS烧录卡将取代传统意义的GBA烧卡的，想要了解NDS烧录卡的最新动向，请多关注后续报道！

文 Binbin30 编 马修

XG2Pro烧录卡抢鲜测试

相信不少的朋友都已经在享受PSP和NDS带来的视觉冲击和触摸的乐趣之中。但是GBA、SP的烧录卡市场并没有因为这两台次世代掌机的出现而降低太多人气。这是因为目前还有不少的GBA作品要继续推出。就在众多国内烧录卡厂家蚕食GBA烧录卡最后一份甜饼的时候。XG公司推出了最新烧录卡——增加压缩功能的XG2Pro，笔者收到了该样品并进行了测试。

一、产品介绍

在不少国内的烧录卡厂家逐渐减少GBA烧录卡新产品开发的时候。XG公司的最新版本烧录卡推出了。同时推出的新型号有XG2T 2005和XG2Pro。这两款产品的最显著改善之处是烧录器由原来的联机GBA、SP烧录方式改成了外置烧录器，这种改动估计是受到了NDS没有联机接口的影响而改进的，因为



▲XG2Pro 2005版本的包装盒。



▲XG2Pro产品全部配置。

NDS采用了无线联网的方式让很多用GBA、SP才能够烧录的烧录卡在NDS上面不能进行烧录。为此，XG才又重新推出外置式的烧录器，以迎合市场的需求，在这个方面上，XG做得还是非常实际的。

笔者收到的产品是XG2Pro系列最高端的

话梅杂志&3DM-SMV



▲XG2Pro烧录器、XG2Pro 256M烧录卡。

版本——256M容量的版本。这个256M版本的压缩空间是64M，相对于GBALink ZIP II 256M的最高压缩空间128M来说，压缩容量空间还不算最大。这款烧录卡产品也是市面上继GBALink ZIP、EZ3之后的第三款采用压缩方式的烧录卡。在看到烧录器的时候才发现改动的确非常大。XG2Pro不再是采用EZ烧录器那样经典的外观设计，而是采用新的外观，带有可以收缩的USB的设计风格有点像多功能读卡器，烧录卡的外壳为紫色，给人感觉很新鲜，但是模具的制作工艺并不是很好，特别是电池扣的拆卸需要细心拆解才能打开。

XG2Pro版本的烧录速度比起XG2T 2005来说慢了不少，这个在后面的对比测试中就可以了解到。该款XG2Pro产品还是采用了与XG2T 2005相同的可更换电池的方式来解决存档电池的问题。这里需要提一个厂家值得注意的地方，是放电池的卡槽位置设计得比较紧，如果稍微松开一点就很好了，因为在安装电池的过程中可是费了不少的功夫的，既要小心谨慎又要用点力气来拔开卡槽。好在电池并不是需要经常更换的，所以偶尔被它“折磨”一下也就认了。产品赠送了3颗型号为CR1632的纽扣锂离子电池作为存储游戏存档之用。笔者认为采用更换式电池的设计并非十分完美，因为这样的设计会增加日后的电池购买成本，所幸的是电池记忆的电量需求不是很大，不然购买电池的费用就是不小的开支，而且在更换电池的时候必须先保存游戏存档后再更换电池，不然存档就“不翼而飞”了，这是大家都不愿意看到的，最好的做法就是把存档保存在SMS记忆区并在电脑上也同步保存，就万事无忧了。

二、软件篇

XG2Pro版的软件与以前的版本不一样，不能够通用。目前XG2Pro烧录软件的最新版本是0.8测试版，所以软件非常不成熟。官方的更新说明如下：

1.目前的0.8可以在第二批的XG2Pro上面正常使用，但是最早的第一批XG2Pro暂时不支持，还有XG2005也暂时不支持，以后的正式版会全部支持；

2.可以使用压缩功能，256M的XG2Pro可以烧录超过400M的游戏，解压32M需19秒，解压64M需37秒，最大可以压缩64M的游戏，128M和256M的游戏就只能用不压缩的方式来烧录；

3.目前，0.8版本的SMS功能还在调试中，所以暂时关闭，时钟在游戏里面可以正常运行，但是在菜单里面还不能设置时间；

4.支持GBA菜单更换背景功能。

5.目前对Windows XP SP2的支持还不太好，建议用windows 2000操作系统。

▲XG2Pro V0.8版本的烧录软件Write Rom项目菜单界面。

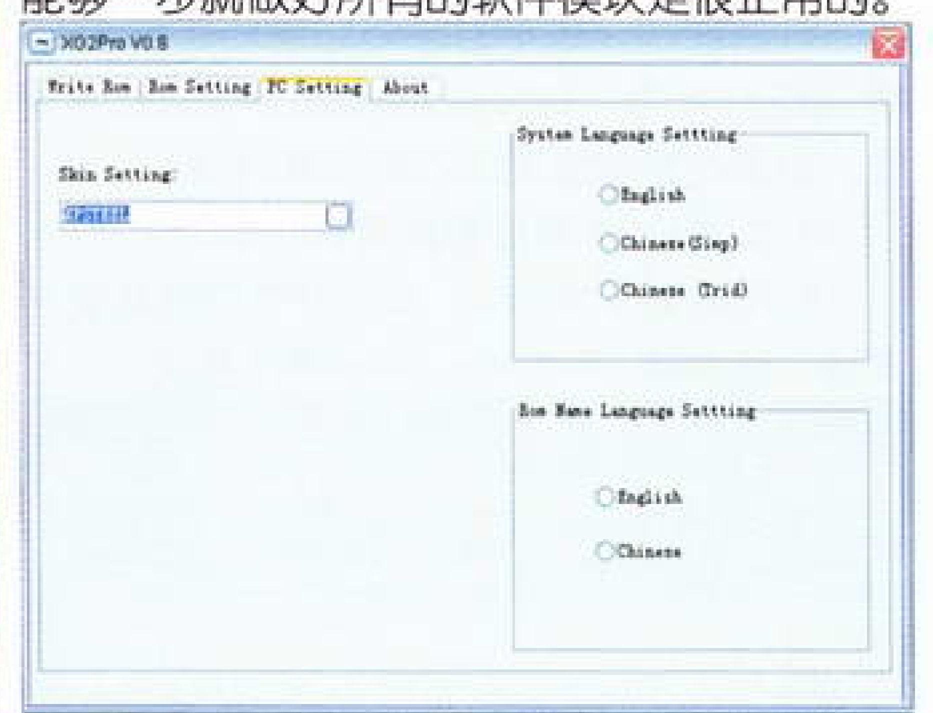
在安装软件的时候可以选择语言，有中文还有英文，但是在安装好烧录软件之后，在PC Setting设置项目内选择中文是没有效果的，在这里不管是选择简体中文还是繁体中文，烧录软件的界面都是英文状态显示，这说明软件的汉化工作还没有做好。

从上面XG2Pro烧录软件的图片中，第一方块条中的GAME项目是用来显示卡带游戏和需要添加的游戏，第二方块条的项目是SMS显

话梅杂志&3DM-S

▲XG2Pro V0.8版本的烧录软件Rom Setting项目菜单界面。

示区域，第三部分就是电脑的类似资源管理器的搜索ROM用途的浏览器。XG2Pro的烧录软件界面可以说是比较简单明了，每个功能都能够很好地直观了解。软件可以直接添加的文件类型有gba、zip、nec、gg、gb、gbc、sms、fc。不过后面这些模拟器的文件类型目前应该不能够直接运行，因为插件都没有添加上去。当然，对于一个0.8测试版本的软件来说，不能够一步就做好所有的软件模块是很正常的。



▲XG2Pro V0.8版本的烧录软件PC Setting项目菜单界面。

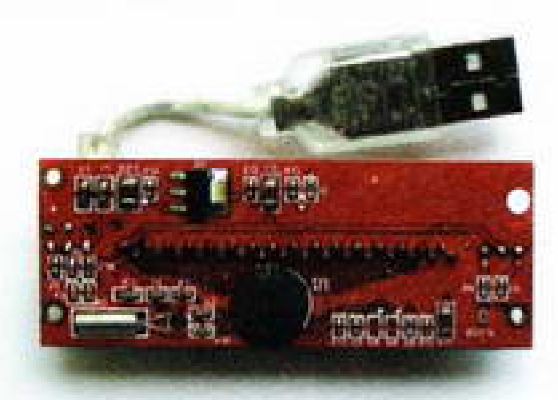
Rom Setting项目是可以选择游戏设置参数的，例如是否使用压缩、软件复位、金手指功能、片头是否去除等，相关功能的键位设置问题也都可以在这里做相应的选择设置，非常直观，GBA引导菜单的墙纸设置也可以在这里选择。

PC Setting项目可以选择软件的语言版本，可以选择英文、简体中文、繁体中文，还支持GBA游戏名的中文英文选择。目前的软件版本并没有完成，所以这些功能目前是不能够选择的，这里还有一项重要的设置就是软件界面的主题皮肤功能——供选择的皮肤非常丰富，厂家在人性化方面这点做得非常不错，目前的游戏名称的语言都是默认为中文，不能修改。

最后的一项About就是关于项目相关的介绍，如软件的更新情况及官方网站的网址等。

三、硬件篇

XG2Pro的烧录器与XG2T 2005是一样的，都是采用最新设计的烧录器，不再是依靠GBA/GBASP联机功能进行烧录了。这样使NDS玩家也能正常烧录GBA游戏了。



▲XG2Pro烧录器PCB正面。



▲XG2Pro烧录器PCB背面。

通过上图的烧录器内部PCB图片，可以发现烧录器的芯片已经由以前的USB可编程单片机芯片替换成为ASIC芯片。ASIC芯片其形状就是一个黑色圆圆的封装，所以俗称“牛屎”芯片，通过与厂家的沟通，了解到这颗ASIC烧录器芯片并不是简单地把以前的USB可编程单片机芯片制作成为ASIC，而是重新设计过的，最明显的改进就是该ASIC的USB链接层面是采用USB2.0 FULL SPEED，也就是最高速就可以达到12M/S的速度，所以这一改动让也令使用这款烧录器的XG2T 2005的烧录速度有了大幅度的提高、甚至让其成为了烧录速度最快的烧录卡——这个重新制作的ASIC烧录器的核心芯片功不可没！GBA烧录时代的后期阶段，采用ASIC芯片生产烧录器也能有效地降低成本。ASIC的质量还是可以让大家放心的，并不是给人们造成恶劣印象的FC卡带时代的“牛屎”。所以在烧录器的使用ASIC问题上面大家可以放心，采用ASIC设计并不会造成质量的相对下降。这里笔者特别说明一下这款烧录器的不同之处，该款由于使用了USB2.0 FULL SPEED的链路层，当你在使用这款烧录器的时候最好确定你的电脑主板是具备USB2.0速度标准，如果不是USB2.0的接口，那么在烧录XG2T 2005烧录卡的时候速度将会大大降低。所以

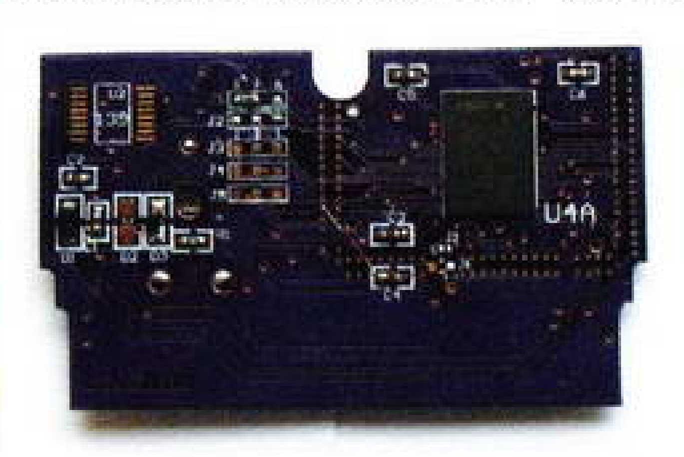
话梅杂志&3DM-SMV

这点值得各位玩家的注意。

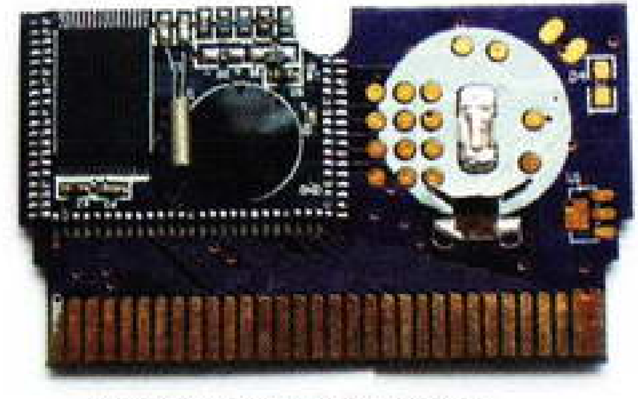
豆知识：USB2.0和USB1.1

其实USB2.0 FULL SPEED的速度就是USB1.1接口的最高速度12Mbps。也可以这样说USB2.0 FULL SPEED=USB1.1接口的最高速度。既然这样，为什么在USB2.0和USB1.1的接口上会有烧录速度的区别呢？因为在当初USB标准出来的时候，只有USB1.1的标准，即最高速度12Mbps，后来INTEL推出了USB2.0速度的主板南桥芯片组，但是当时的USB2.0的标准还没有确定，所以一般都把12M/S的速度称之为USB1.1。但是现在情况不同了，USB2.0的标准正式出台了，对速度进行划分，12M/S的速度就称之为USB2.0 FULL SPEED，480MBPS的速度就称之为USB2.0 HIGH-SPEED，并且在芯片的链路层做了协议设定，这个协议设定就是造成在USB2.0与USB1.1接口烧录速度不同的真正根本原因。如果你能够把USB1.1的接口通过欺骗的方式让烧录器认为是USB2.0的接口链路层，那么它们的烧录速度是相同的。例如微星公司的型号为MEGA STICK 511的MP3产品中，它的MP3解码芯片是西格马的3502芯片，这个芯片就是USB2.0 FULL SPEED的链路层，所以在外壳上也打上了USB2.0的字符；但是在实际使用中发现USB2.0接口与USB1.1接口的主板连接时候写入速度是一样的。

这次的XG2Pro卡带的PCB的颜色是采用紫色的，给人的感觉比较舒服。烧录卡的核心虽然也是ASIC芯片的设计方式，但与原来的XG2T LINK的版本有所不同，以前的设计是ASIC直接封装在烧录卡的PCB上面，现在的改进是小局部模块化设计，就是把ASIC芯片与存档SRAM芯片集成在一个比较小的PCB上面。然后通过小PCB的引脚连接到烧录卡的主要PCB上面。这样的设计优势就是烧录卡的主要PCB只是闪存芯片容量不同的关系。而配合不同的ASIC芯片模块就能够改变成为其他的版本的烧录卡设计思路。也就是说，上面的这个XG2Pro的烧录卡的闪存PCB也能够用在XG2T 2005的ASIC芯片模块上面——这样的小局部设计思路在烧录卡当中还是首次，不仅方便了厂家的生产，同时也降低了积压闪存的风险，并且在烧录卡ASIC核心出现错误的情况下维修烧录卡只需要更换ASIC核心小模块就可以了，降低了维修成本。



▲XG2Pro 256M卡带PCB正面。

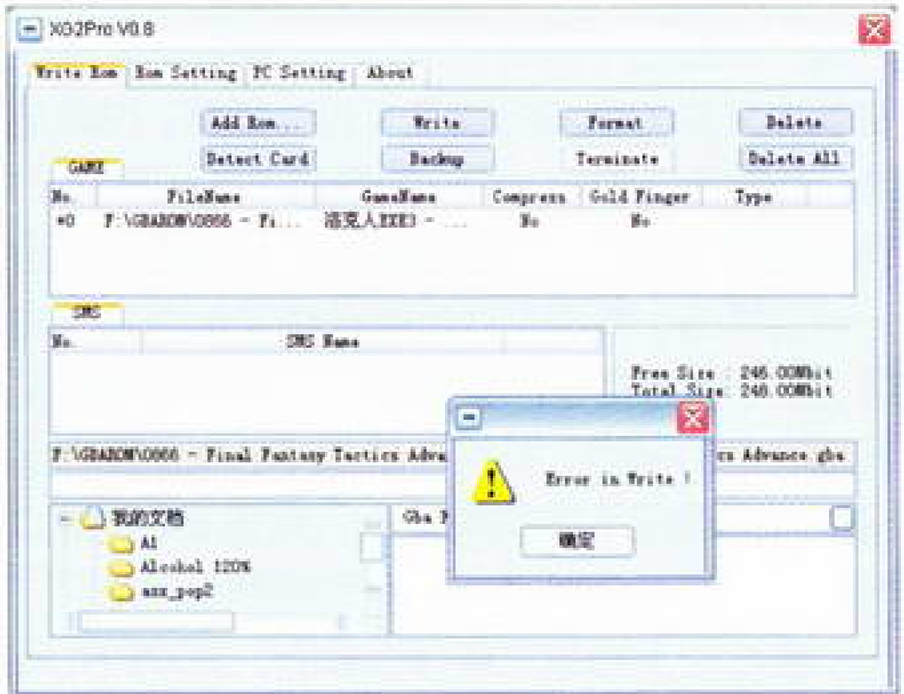

▲XG2Pro 256M卡带PCB背面。

通过左下的图片就可以看到，XG2Pro采用的SRAM记忆芯片的型号是HY62U8200，这款SRAM芯片是韩国现代生产的产品，在国内多数的烧录卡当中经常看到，EZ和ZIP卡带都采用过。在XG2Pro卡带PCB正面的ASIC芯片小模块可以看到有个银白色的无源式石英晶体振荡器，也就是平时在数字电子电路中经常使用到的晶振，发现了这个零件就可以说明了XG2Pro也是具备了时钟功能的基本条件。实际上，这个ASIC芯片就是当初在XG2T LINK使用的更完善的版本，即当初在XG2T LINK表现优秀的硬件存档记忆方式在XG2Pro上面也是同样优秀，如果出现XG2Pro支持不了的存档，那绝对是烧录软件引导程序没有优化好的问题。

XG2Pro烧录卡的PCB背面是焊接UBGA封装的MCP闪存芯片的位置。这款256M的烧录卡使用的是INTEL的型号为4050L0ZBQ0ES的MPC的闪存芯片。这个芯片内部包含有256Mbit NOR闪存和64Mbit的SRAM空间。XG2Pro的压缩功能的解决方法与GBALink ZIP的方法一致，都是通过MCP芯片的SRAM区域来释放压缩的游戏ROM，而且MCP芯片的体积都比较小，上面的INTEL MCP芯片和食指指甲盖大小相当——这种芯片以前都是应用在手机领域的，随着GBA烧录卡的发展，MCP芯片在烧录卡里也有了一番作为，在科技进步的同时也给烧录卡的功能多样化创造了条件。在XG2Pro的背面PCB中，发现了一根漆包线的跳线连接在C4电容和PCB之间，从连接的电容位置可以看出，是为了增加信号的稳定性而做的屏蔽设计，希望在产品上市的时候能够取消这条跳线。因为产品存在跳线都给人以不是成熟产品的感觉。

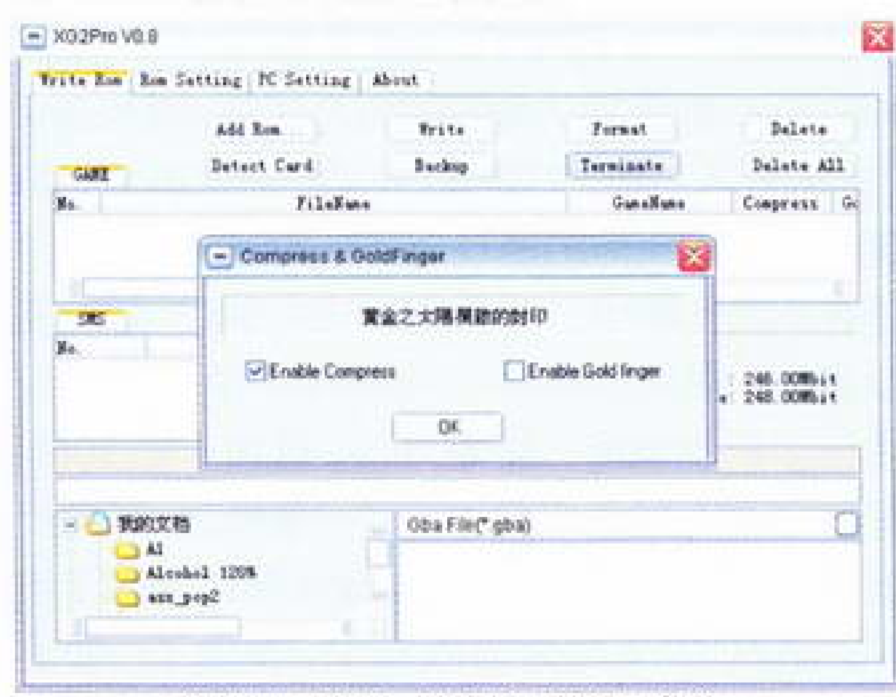
话梅杂志&3DM-SMV





▲烧录《最终幻想战略版》中文版时出现的错误信息提示。

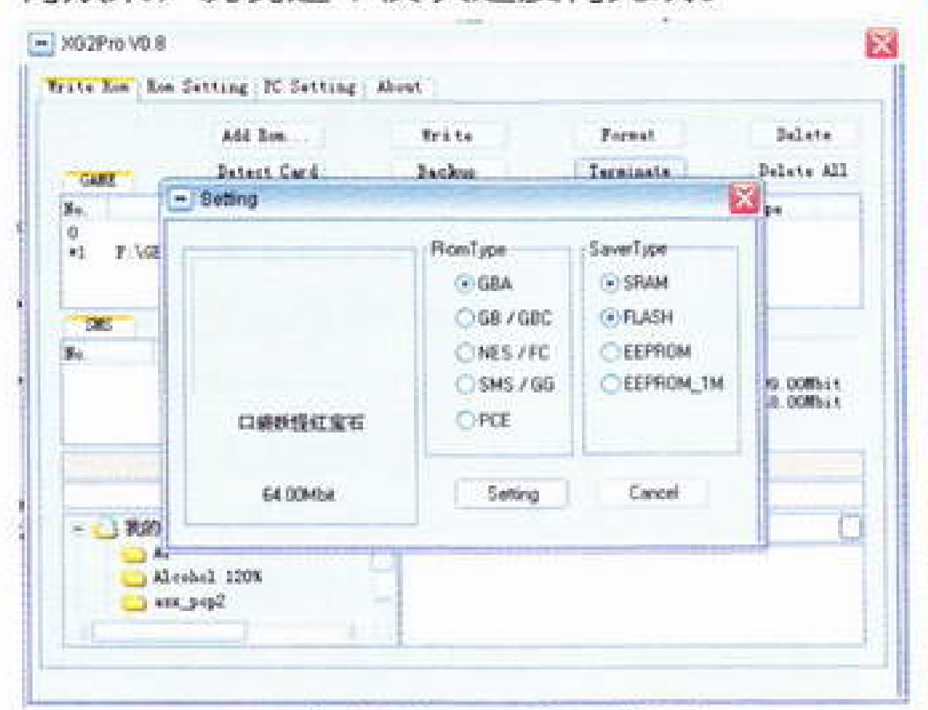
XG2Pro的测试电脑平台配置如下：CPU P4 3.4G（C内核800外频），主板865G(具备USB2.0接口），内存1G,操作系统为Windows XP媒体中心2005版（操作系统已经集成SP2补丁包)；游戏机测试平台是《我们的太阳》限定版SP和黑色GBA SP共两台。用《我们的太阳》限定版SP测试连续使用时间，黑色GBA SP做游戏截图拍摄时用，测试游戏为《恶魔城 白夜》中文版、《恶魔城 晓月》中文版、《口袋妖怪 红宝石》386中文版、《最终幻想战略版》中文版、《最终幻想战略版》英文版、《SD高达G世纪》、《星之卡比 镜之大迷宫》和《王国之心 记忆之链》中文版。在测试中发现的问题比较多，比较明显的就是0.8版本的烧录软件在进行烧录游戏的时候比较容易烧录失败。不过官方的软件说明当中已经说明了在XP SP2系统下会存在问题。



▲选择是否使用压缩功能时的提示菜单。

目前软件还有一个比较明显的BUG就是游戏中文名识别不正确。把《最终幻想战略版》中文版识别为《洛克人EX3》,《恶魔城 晓月》中文版识别成为《街霸方块2》，这足以说明烧录软件在游戏菜单中的内部名称识别存在问题。

在游戏存档支持上也出现了不正常。测试的游戏中只有SRAM的游戏存档能够正常保存。这样的结构都是烧录软件的过错，说明引导程序的游戏存档识别模式还没有修改正常。虽然在添加游戏的时候可以双击ROM来调出存档属性菜单，但是其中的项目选择了之后没有效果，说明这个模块还没有完成。



▲未完成的ROM存档属性修改。

笔者测试的游戏当中，《最终幻想战略版》、《SD高达G世纪》、《星之卡比 镜之大迷宫》都出现了烧录失败的现象，都是在开始烧录正常到后半部分的时候就出现烧录失败的提示，比较郁闷！不知道是电脑系统的原因还是软件的本身问题。官方申明XP SP2支持不好的问题的确存在，希望XG官方能够加快软件的更新速度，完美地支持好XP SP2。



▲XG2Pro运行界面。

XG2Pro的界面非常简单。第一项是游戏;第二项是SMS;第三项就是帮助。虽然在帮助项目里可以看到按L键就能够设置时间，但是实际设置的时候按A键不能确认，也就是烧录软件里的时间调整功能没有打开。

官方说不能够调整时间但是能够在《口袋

诺梅杂志&3DM-SMV



▲帮助可以看到调整时间设置的说明。



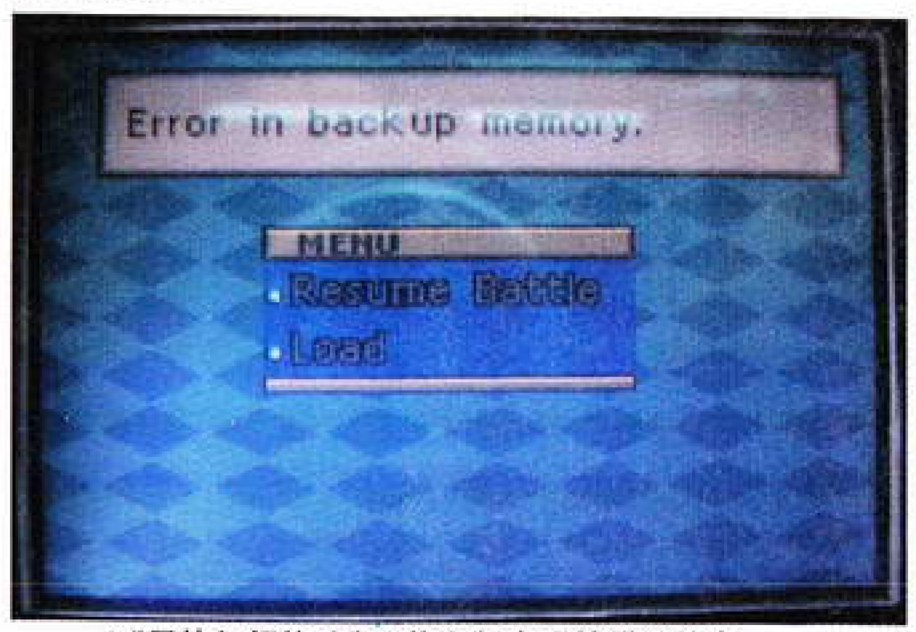
▲时间可以调整，但是不能够确定，汗！－_－

妖怪 红宝石》中正常运行时钟功能的说法在笔者的测试中没有实现，原因在于《口袋妖怪 红宝石》中文版在XG2Pro上不能正常存档，如果不能关机测试游戏中的时钟是否运行，是不能说明游戏中的时钟功能起作用的，随后进行《最终幻想战略版》英文版测试结果也是不能正常存档，会出现错误信息(如右图)。

接下来进行超常时间连续运行测试，我们的太阳限定版GBA SP+《最终幻想战略版》英文版自动演示，开前光，音量调最大，9小时37分灯红，10小时53分自动关机。

从测试结果可以看到，由于当前的软件进度问题造成的许多游戏都不能正常烧录和存档。还有值得说明的地方，就是这款XG2Pro的SMS空间是使用256M空间中的8M容量，所以检测卡带的总容量只有248Mbit，使用空间有246Mbit，消失的2Mbit空间就是引导程序占用，所以《王国之心 记忆之链》中文版这个256M的游戏就不能够正常地烧录到XG2Pro 256M卡带之中，希望官方以后的烧录软件可以选择使用单卡模式，这样就能够正常烧录256M的游戏了。

XG厂家在说明XG2Pro烧录卡ASIC核心的时候，做了一个测试就是用XG2T LINK的烧录线烧录《忍者神龟》这个游戏后能够正常运行，而单独使用这个新的软件烧录就不能运行，会出现白屏现象。这样的测试结果就可以说明烧录卡的ASIC核心在支持游戏存档上面硬件是完善的，只是由于目前的软件引导菜单问题造成了许多游戏支持不了的现象。由于目前XG2Pro和XG2T 2005的烧录卡ASIC核心就是原来的XG2T LINK发展而来，所以硬件层面上支持存档是没有问题的，目前就是希望厂家能够尽快完善烧录软件让该有的功能全部正常发挥。



▲《最终幻想战略版》英文版出现的错误信息。

压缩烧录时间测试

游戏名称	游戏容量	存档类型	压缩占用空间	烧录时间	解压时间
《恶魔城 白夜》中文版	64Mbit	SRAM	50Mbit	2分25秒	36秒
《恶魔城 晓月》中文版	64Mbit	SRAM	49Mbit	2分24秒	36秒
《口袋妖怪 红宝石》386中文版	64Mbit	FLASH1M_V103	–	3分11秒	–
《最终幻想战略版》中文版	79Mbit	FLASH512_V130	–	烧录失败	–
《最终幻想战略版》英文版	128Mbit	FLASH512_V130	–	5分29秒	–
《SD高达G世纪》	128Mbit	EEProM_V124	–	烧录失败	–
《星之卡比 镜之大迷宫》	128Mbit	SRAM_V113	–	烧录失败	–
《王国之心 记忆之链》中文版	256Mbit	SRAM_F_V103	–	空间不够	–
《F-Zero》	32Mbit	SRAM_V110	23Mbit	1分08秒	19秒

备注：《口袋妖怪》采用压缩烧录完成后解压出现白屏现象，不压缩烧录运行正常，但是存档保存失败。压缩占用空间包含了引导程序所占的空间。

话梅杂志&3DM-SMW

这款XG2Pro与XG2T 2005、XG2T LINK都可以任意删除游戏，从这点就可以看出ASIC核心的确出自于相同的“血统”，SMS功能也是具备的，不过美中不足的是在使用相同的烧录器的情况下，XG2Pro的烧录速度不像XG2T 2005那样优秀，出现这样的结果，可能的解释就有两种：第一种是软件的不完善造成的烧录速度缓慢，这个问题比较容易解决；第二种就是XG2Pro采用的MCP闪存芯片的闪存区域的写入速度比较慢因而在根本上造成了烧录速度的缓慢，这个问题可就没有办法进行修改了，除非更换写入速度更快的MCP闪存。笔者希望是第一种情况。

五、测试总结

这次的XG2Pro给国内众多的烧录卡市场又增加了一个具备压缩功能的烧录卡的选择，虽然目前软件的不完善给这款烧录卡带来了不好的影响，但是随着软件版本的更新，那些曾经具备的功能也能够在将来实现。回首这两年的发展，国内的烧录卡从每个品牌的单一优势功能到众多品牌间的优势互补的发展来看，国内的烧录卡的众多功能将是人有我有、人有我优。希望目前的相互学习的竞争方式能够引入到即将开始的NDS烧录卡里来，这样给国内玩家选择的空间就更多了。

优点

1.采用新型的USB2.0 FULL SPEED烧录器，兼容NDS；

2.支持ROM压缩功能；

3.具备时钟的硬件基础功能，使软件更新后实现时钟功能成为可能；

4.具备SMS功能，软件的更新是使用SMS的前提；

5.自定义墙纸功能，满足喜欢个性而另类的玩家；

6.超长的使用时间；

7.分区管理方式，烧录游戏更随意更轻松。

缺点

1.软件的开发进度落后限制了卡带功能的正常发挥；

2.采用更换式电池设计的卡槽比较紧，更换电池的设计增加了日后购买电池的费用；

3.SMS区域占用256M闪存的空间，不能够烧录256M的游戏；

4.目前的测试样品存在跳线情况。

目前，XG官方对购买过XG产品的玩家进行了优惠换卡的活动，活动一直持续到4月底。想换新版烧录卡的玩家可以登陆到http://www.xgflash2.com了解详细的活动信息。

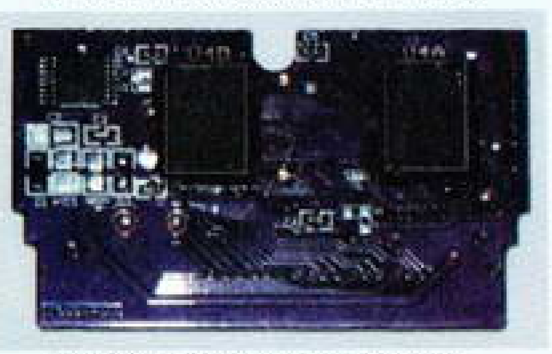
XG2T 2005的测试补充：

上期的《掌机王SP》已经刊登了XG2T 2005的相关测试。笔者在这里需要补充说明的就是XG2T 2005的卡带硬件说明。

笔者收到的XG2T 2005样品是该系列的最高端的1Gb的产品。由于是采用NOR的闪存设计，在烧录256M游戏的时候最多可以达到3个。（因为引导程序需要占用空间，SMS也需要占用，不能够实现4个256M游戏的同时烧录。）



▲XG2T 2005烧录卡PCB正面。



▲XG2T 2005烧录卡PCB背面。

从上面的XG2T 2005烧录卡的PCB中可以看到。1G的XG2T 2005烧录卡采用的SRAM芯片是HY62U8200芯片，但是从型号来看应该是2M容量的版本，但是软件显示的容量是4M的版本，这点有点奇怪啊。不过笔者认为1G的烧录卡只提供了4M的存档容量的确不算多，还有XG2T 2005也包含了SMS功能，SRAM芯片的容量大小就不是非常重要的了。另外，在ASIC核心的小模块上面也发现了石英晶体振荡器，说明XG2T 2005的硬件已经具备了时钟功能。

卡带背面的PCB就是INTEL UBGA封装的闪存芯片，型号是440002LDQ0。1G的版本有两片相同的闪存。在背面PCB左上角的小芯片是逻辑电路芯片，提供1G的寻址范围的扩充地址位。大家在看到256M版本的XG2T 2005烧录卡的时候就会发现256M的烧录卡是不具备这个逻辑芯片的。

XG2T 2005的烧录速度的确让人刮目相看，从以前的最慢到目前的最快，都能看出厂家在不断努力完善自己的产品。特别是1Gb的产品如果烧录速度不能提升，那么烧录1G的游戏至少需要1个小时，这个时间是任何人都不能够忍受的。所以XG2T 2005版本的烧录卡的烧录速度表现是让人满意的。随着软件的不断完善，XG2T 2005烧录卡的功能也将更完美。

话梅杂志&3DM-SMV

4月上旬掌机市场扫描



3月24日美版PSP发售，国内也很快有了货。然而在马修陪朋友去询问时，得知美版机价格只是在日版基础上增加了200多元的UMD影碟的价格（美版首发附带《蜘蛛侠2》），加上PSP游戏不分区，所以美版和日版间价钱上实际上并没什么差别，但美版、日版及其他版的UMD影片是分区的，虽说对于国内大多玩家影响不大，但知道了总比不知道要好。文 江西恐龙 编 马修

惊爆——广州豪华版PSP降到2000元整

首先声明：这绝对不是愚人节新闻！于2004年12月12日发售的PSP（这里特指豪华版），在中国经过了断断续续4个月的降价风潮，终于从5000元的天价跌落到2000元这个比正常价还要便宜的惊人价格。

我们来算这么一笔帐：豪华版PSP官方售价为24800日元，这是不含税的价格，七七八八折腾下来怎么说也得折合人民币约2100元。而广州4月6日的豪华版PSP已经卖到了2000元的价格，向来在全国游戏售价上有优势的广州，这次终于首次将豪华版PSP拉到了2000这个让广大玩家敏感的分水岭。

根据笔者的调查，发现要想以2000的价格入手豪华PSP，还是带有一定条件的，那就是必须随机购入任意一款PSP游戏。

大家听到这，千万不要觉得“2000”只是商人放出的烟雾弹，担心搭卖的游戏要卖到400多元。（笔者也最讨厌那种商人了，豪华版PSP开价仅1800，接着买个游戏要500，买个贴膜要100……）而实际的情况就是另买的游戏只收取350元人民币。也就是说玩家只要付2350元，即可立刻购入豪华版PSP+任意一款游戏，而随机购买任意一款PSP保护贴的话，也只需要20元。（大家都知道，游戏配件都有很大的利润空间，平均价格为40元的PSP保护贴，随机购入保护贴的话，商家就给个优惠价20元，这样不管对买家还是卖家都有好处。）

光买主机而不买游戏的人想来不多，况且每款游戏350元的价格也不算贵，如此一来，以2000的价格入手豪华版PSP，一点虚假的成分都没有！

说到游戏，大部分PSP游戏的售价都是350元，少部分新上市的大作则要卖得贵一些，比如《刀锋兄弟会》高达450元，但相信很快会跌落到400以下，急于入手的朋友不妨耐心等一等。

和PSP息息相关的Sony记忆棒方面，笔者所知道的情报如下：

SanDisk牌512M短棒水货550左右，行货570左右。

Sony牌512M短棒水货580元左右，行货620左右。

水货在大陆无法保修，其质量和行货一样，注意别买到假货就行了。

和PSP相对应的是，任天堂所推出的NDS现在售价在1180元左右，比半个月前笔者报出的1200元便宜了20元。新推出的陶瓷白以及墨黑两款新颜色NDS也以相同价格悄然上市。随机购入游戏的价格在250元或者更高。而小神游SP的售价仍旧保持在650左右。水货SP比行货仍旧贵一二十元。

各地掌机价格参考

城市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	NDS	小神游 SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	2000	—	1180元左右	650左右	比行货便宜一二十元。
山西太原	逸豪电玩	2200	2000	1350	650	—
广东深圳	久圣电玩	2350（带游戏）	2100（带游戏）	1100	—	650
辽宁大连	仁和电玩 玩友游戏机专卖店	2250	1850	1200	660	600
天津	MARS电玩	2090	1990	1550（带游戏）	659	—

以上所有价格中，除特别注明“带游戏”的以外，其余都是不带游戏的价格。各地进货渠道不同，价格上肯定有所差异，因此以上价格仅供参考之用。目前来看，NDS也好，PSP也好，基本上已经和官方售价差不多了。如果钱已经够，又确实眼馋主机，那就出手吧，虽然以后会继续降，但一旦主机外壳、组装电池等泛滥起来，那时再买可就要把电池掉包、翻新机等等的恼人事情考虑进去了。最后，向所有提供价格信息的朋友们致谢。

话梅杂志&3DM-SMV

硬件短消息

文 马修

完成了首发的成功和周边的完备，NDS终于开始了限定版之路；而PSP，则正忙于为自身配上各种漂漂亮亮的周边。新主机的发售，确实让掌机的硬件周边变得更加丰富多彩，同时，我们也一起期盼两大新掌机能快些掉价，快些像GBA SP那样几乎普及到每个喜爱掌机的玩家的手中。

口袋妖怪乐园限定版NDS推出！

4月1日（这时间选的，汗），口袋妖怪乐园发布了2005口袋妖怪乐园限定版NDS，该款NDS以蓝色为主色，正面印有“PoKePARK”的LOGO，翻开上盖，上屏幕右侧还会看到皮卡丘的剪影图标。这款限定版预定在5月上旬限量发售，售价和普通的NDS一样，都是15000日元（含税）。





除了限量发售，还有5台该限定版的NDS将作为2005口袋妖怪剧场版《波导的勇者》公映时活动的奖品之一。

重温经典，红白机掌机Blaze欧美上市！

记得以前硬件短消息给大家介绍的玩FC卡的掌机POKE FAMI吗？现在欧美玩家也可以在掌上回忆FC经典了。发售的这款欧美版FC掌机名为“Blaze Pocket Fami”，简称Blaze。



该款掌机采用经典的红白配色，正面配有2.5英寸的TFT屏幕、十字键与连发键，此外，这款掌上游戏机还可与电视连接，还能外接两支红白机的手柄进行对战。而软件上，和POKE FAMI一样，可以支持现有的全部FC卡带。

Intec让TV机的便携成为现实？

在PS2大行其道时，PSone靠着自带的便携功能将PS的寿命再次延伸，而从此，带有显示屏的、便携的PS2也一直出现在玩家的梦想之中。如今梦想不再是梦，周边厂商Intec已经针对PS2、Xbox和NGC推出了三种不同的显示屏，这些显示屏直接插在主机的视频输出端子处，不用时看起来还能折叠起来，并自带扬声器。

先别欢呼雀跃，和PSone不同，这些只是显示屏是直插主机而已，而真正想带出玩，



▲莫非便携新时代来临了？

话梅杂志&3DM-SMV

能否且如何给主机充电，是我们必须要直接面对的一个问题。不过外表看起来，这些连接上屏幕的主机们还是相当有型的。

首饰业翘楚推出的天价黄金钻石PSP周边









漂亮时尚的PSP在美国获得了大卖，周边厂商也都盯上PSP带来的机会，纷纷推出了相应的周边，连一直引领首饰界时尚的Simmons珠宝店都参入近来，当该公司展出了他们的产品后，令整个周边产业不大不小地震动了一下——该外壳用料约1磅黄金，并镶嵌了大约18克拉多颗黄钻石及黑钻石，此款周边的售价为35000美金，折合人民币要29万多……没办法，这就是引领世界珠宝首饰潮流的翘楚的大手笔。除了这个，还有两款非常不错但也价格颇高的的PSP包，分别为真皮款式和皮草款式。

PSP铝壳保护包

在美国弄出如此天价豪华的PSP周边时，日本的ミヤビックス也推出了NDS的金属壳保护盒，该周边外壳用料为飞机标准的轻铝，橡



胶里衬则最大限度地降低了PSP在包内的摩擦与振荡。这款全名为PDAIR Aluminium case for PSP的铝壳保护盒看起来洁净、大方又不失高贵。该周边的价格由商店自由定价，目前正在以3150日元的价格接受预定。





Datel发布PSP用金手指软件

金手指能让玩家省却不少麻烦，但也把游戏性破坏了不少。因此对于金手指，玩家是褒贬不一的，但只要有市场，就会有对应的产品。英国著名的周边厂商在美版PSP发售后不久，就宣布他们会在4月11日以39.99美元发售一款PSP用的金手指软件。从此以后，次世代掌机游戏也不可避免地面临着被修改得一塌糊涂的厄运了……不仅如此，由于PSP软件不存在区域限制，其他版本的如日版等游戏说不定也可以用这个软件来修改。



话梅杂志&3DM-SMV

文 混沌星辰 左传 编 铭风

神游CGT，我们来了！



当2003年11月18日电子竞技被国家体育总局列为正式开展的第99个体育项目时，标志着过去被视为洪水猛兽的“电子游戏”已由地下活动正式被国家予以重视、承认和推广，一时间全国的游戏玩家都为之雀跃。的确，对于游戏迷来说这是一个重大的节日，也正式宣布中国游戏业从此进入了一个新纪元。

转眼一年半的时间已经过去，在这段时间里不仅国家选拔并组织高水平运动员成为电子竞技国家队，代表中国去国际参加各类电子竞技比赛，而且在国内各地的电子竞技联赛也办得热火朝天，吸引了无数高水平的玩家，在比赛中选取佼佼者成为职业选手。这些普及电子竞技的活动，提升了电子竞技在大众心中的地位，增加了电子竞技在全国范围的影响，增加了各地玩家电子竞技的水平，同时也为国家电子竞技队输送了人才，可谓一石四鸟啊！不过说到有全国影响力的比赛，那就得数电视游戏竞技竞赛(CGT)了，CGT以其赛事定位高、组织规模大、影响范围广，而成为同类型活动中最具号召力的一项。而CHINAJOY作为国内最大规模的游戏专业展会，第一届的CGT就在其会上完美谢幕。所以在今年7月即将举办的第三届CHINAJOY上，神游科技(iQue)受邀以2005CGT“惟一官方合作伙伴”的身份携手这一国内目前规格最高的电视游戏竞技大赛。与此同时神游科技也发布了“神游DS”(即IDS)将于今年CHINAJOY上亮相以及的一大批最新的产品将以“竞技项目”的形式首度登场的消息，一时间各大掌机论坛猜测IDS和软件售价的讨论又是激烈展开，可见国内玩家对iQue的关注程度之高！

报名过程

在看到《掌机王SP》12辑上登出了可以咨询活动情况的邮箱地址后，笔者很快地发了一封Email过去询问有关活动如何报名以及详细情况。一天后，很幸运地收到了iQue公司的回件：得知神游公司举办比赛的4个竞技项目游戏，包括2个DS游戏《大合奏》、《山脊赛车DS》、1个GBA游戏《瓦力欧制造》和1个神游机游戏《马力欧医生》。并且注明了上海赛区神游竞技的报名地点：来福士广场地下一楼(手机区)，时间：是3月28日到4月24日。

既然知道了地点，笔者就在4月2号这天带上数码相机奔向来福士广场而去。在公交车上一直在想这次活动报名的人会很多，报名现场的气氛一定也热烈。到了广场乘着电梯下到地下一层，又穿过色香味俱全的美食区终于看到了目的地“手机世界，游戏天地”——iQue指定上海报名点。

离很远就看见iQue专卖的柜台前围满了人，本以为都是前来报名的玩家，心中一惊，想到不会名已经报满了吧，于是快步冲向前想抢下一个宝贵的名额，走近才发现都是父母带着孩子或是情侣来购买小神游SP或者游戏卡带





的，看来神游的生意还真是做得不错啊！本想给活动的海报来张巨幅特写，谁知环顾柜台一周，居然没有发现有关神游CGT活动的任何宣传广告！于是就询问了一下站在柜台里的店员GG神游CGT比赛是不是在这里报名，店员GG先指了一下偶背后的两台的神游机，让偶先看看上面有关活动的广告单，这时才发现在放神游机的台子上有一叠广告。于是就从上面拿了一张看起来。原来这次活动分为全国性项目和地区性项目两种，全国性项目就是前面所提到的四个游戏。将分别在上海、北京、成都、广州四个地方举行选拔赛，然后决出前八名参加在7月份CHINAJOY上的总决赛。而地区性项目是PS2上的《实况足球八》以及Xbox上的《死或生终极版》、《街头赛车2》三款游戏，但只接受上海地区的报名，对外地的玩家来说确实很可惜。

2004年3月25日～2004年4月25日全国报名(上海、北京、成都、广州)。2004年6月1日～2004年6月30日全国选拔赛(上海、北京、成都、广州)。


▲比赛的报名表格。

2004年7月21日～2004年7月23日第二届CHINAJOYCGT全国总决赛(上海)。

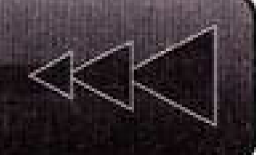
报名费是：20元/人，同一人每增加一个参赛项目多收5元/项，其中《瓦力欧制造》这个游戏的报名是免费的(奇怪，为什么这个不收报名费呢？偶等会儿再问店员吧)，相对来说活动报名费是比较适中。

看完了活动介绍店员GG就给了偶张报名表，在填表的时候又向他询问了一些活动的情况，得知这次在来福士的神游报名点只有三十个名额，偶赶紧看了一下偶的选手编号是：000008，前面竟然只有7个人报了名，又是大吃一惊！这与预想的热火朝天的报名景象相差甚远。看到偶惊诧的样子店员GG解释，“活动上说是3月28号开始报名，其实我们这里今天早晨才有这个报名表的，前几天来的玩家都没有报上名。”原来如此啊！不过难道这次活动上海只有30个名额，这也太少了吧？上海别的地方有没有报名点了？神游的IDS什么时候能够发售？每种游戏的比赛方式以及内容是什么？为什么《瓦力欧制造》这个游戏的比赛不收报名费呢？对于上面的问题，店员却连连摇头说不知道…… 迫切想了解的东西得不到满意的回答，真是令人郁闷！还好店员给了偶一个电话号码说可以打过去询问一下，于是偶站在一旁拨起了手机。

“您好，这里是神游科技，请问您有什么事情……”随着一个甜美的女声响起，不一会儿解答了偶的所有疑惑……不过偶的手机费(T_T)。



比赛设置



原来全国性比赛的竞赛规则是这样的：

每个项目入围总决赛人数分配如下：上海×3、北京×1、成都×3、广州×1。

大合奏

选用模式： 单人游戏

比赛规则： 第一轮选用曲目“JingleBells”，按照演奏完毕后的分数高低诞生前四名。第二轮四位选手通过分别用主音调弹奏“超级马力欧、Entertainer、拍手之歌。然后取平均分最高者入围决赛。



马力欧医生

选用模式： 挑战记录

比赛规则： 上海、成都得分最高的前3名获得决赛资格。北京、广州得分最高的第1名获得决赛资格。

山脊赛车DS

第一轮模式： SinglePlayer的TimeAttack模式。

赛道： 1–1 RIDGERACENOVICE、LAP–2、CLASS–S。

赛车： 由选手在游戏初始的4辆赛车中自选一辆(AT和MT模式由选手自选)。

规则： 比赛中用时最短的8位选手按排名进入下一轮。

第二轮模式： 双人淘汰赛，采用Multiplayer的Single–Card模式。

赛道： 1–2 REVOLUTIONNOVICE、LAP：3、CLASS–S。

赛车： 由选手在游戏初始的4辆赛车中自选一辆(AT和MT由选手自选)；

规则： 8位选手采用抽签决定对手，经过四分之一、二分之一比赛后的胜利者入围决赛。

以上三个项目奖项设置	
地区赛冠军	奖金500元/名
地区赛亚军	奖金200元/名
决赛冠军	奖金5000元+iQueDS一台/名
决赛亚军	奖金2000元+iQueSP一台/名

瓦力欧制造

选用模式： 单人游戏

比赛规则： 选择单人游戏中的任意主角，通过该人的全部关卡均可获得奖品。

※奖品数量有限赠完为止。



咨询员通过网络又查到本次活动在上海一共十五个报名点，每个报名点的名额在30到100个不等，除了iQue指定的来福士这个报名点外还有新亚电玩、智力苑电玩、上海游戏基地等，各个电玩点也可以报名(详细地址和联系电话见文后表格)，不过寒一个：iQue指定报名点的名额居然是最少的……

采访玩家

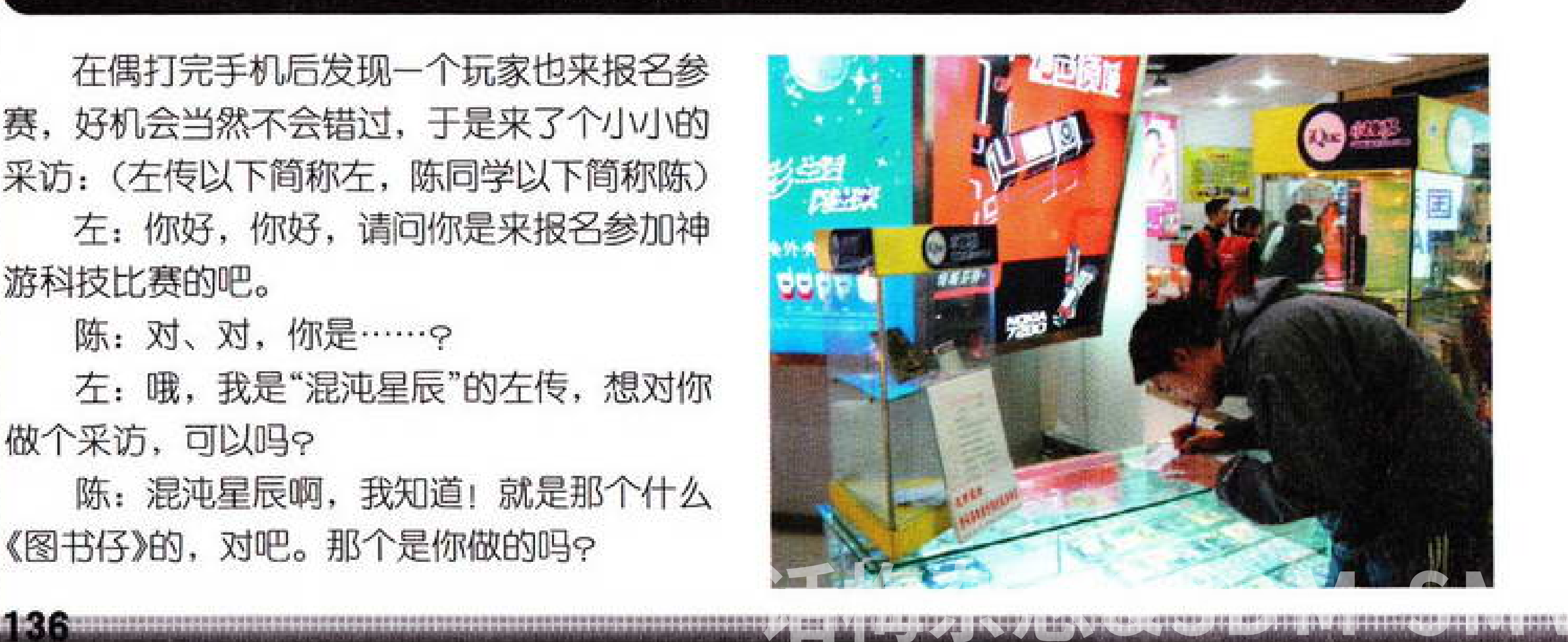
在偶打完手机后发现一个玩家也来报名参赛，好机会当然不会错过，于是来了个小小的采访：(左传以下简称左，陈同学以下简称陈)

左：你好，你好，请问你是来报名参加神游科技比赛的吧。

陈：对、对，你是……？

左：哦，我是“混沌星辰”的左传，想对你做个采访，可以吗？

陈：混沌星辰啊，我知道！就是那个什么《图书仔》的，对吧。那个是你做的吗？





左：(大汗……)不，不是偶，偶只素打杂的，不说这个了，你是从什么地方知道有在这里报名参加比赛的？

陈：我看了《掌机王SP》以后发邮件给神游的然后知道在这里报名的，于是就来了。我31号就来过了一次，结果那个时候没有报名表只好又回去了，我家住青浦啊，两个小时的车程……

左：真是一个热心的玩友啊！为什么要来报名呢？

陈：支持国家的电子竞技产业嘛！呵呵，其实我是一个任饭，家里有NDS、神游机，正好这次比赛就是这两个机种的游戏，再加上奖品很丰厚啊！我可是高手哦，天天在家与GF一起玩马力欧医生。哎，左传这次参加了吗？

左：我当然报名了啊。不过神游机没玩过，只有一台NDS……这个全民健身、重在参与(心想：多了一个强劲的对手啊！)。陈同学对神游IDS的发售有什么看法呢？

陈：当然支持了！毕竟是我们自己的东西啊！神游科技在发售小神游SP的时候就给我们国内玩家一个惊喜，不知这次怎么样呢！不过现在好象还不知道什么时候推出啊，希望售价可以低一些，更重要的是软件方面要跟得上，要给我们中国玩家支持神游更充分的理由。

左：偶也和你一样很期待行货哦，准备发售以后再买一台。你对这次比赛的规则有什么看法呢？(偶把刚打听到活动的消息都告诉了陈同学。)

陈：啊？一共那么多人参加啊，看来我进入决赛是有些难度了！(两人一起大笑)规则还好，满严谨的，不过决赛名额每个地方的不一样呢？感觉上应该每个地区各两个名额比较公平些吧。不过我想神游也有它自己的考虑。恩，不管怎样，从现在开始每天都要进行特训了！为了IDS！

左：(可真是个热血的玩家呢。)那就祝你在比赛中能够取得好成绩吧！

陈：好的，谢谢啊！左传你也一样！

经过短暂的采访后以及以往在网上与朋友交流，觉得现在很多玩家对神游的期望是很高的，也相信iQue不会让大家失望，会以更好的产品、优质的服务来回报关心自己的朋友！

临走的时候店员GG提醒偶在5月14/15日来拿参赛证。这次的报道也该告一段落，等到6月底的全国选拔赛偶会再给大家带来现场火热采访的。

最后放上一张本人宠物的强图，这个pose也算对7月份CHINAJOY上CGT的渴望和对中国电子竞技未来的期盼吧！



●各地iQue官方指定报定报名点

报名期间，玩家们可在这里办理报名手续与免费试练游戏

城市	报名地点	咨询热线
上海	来福士广场地下一楼(手机区)	021-53854458-1025
成都	成都数码广场1楼ZC10号 爱琴海精品数码行	028-86513400-5142
广州	广州市天河路石牌，太平洋电脑城一期211室(华众店)	020-38823942-2626
	广州市中山六路190号，中六电脑城2楼6B室，天之才电脑店	
北京	中关村鼎好电子市场地下一层南区，鼎好B1101专柜	010-85805507
	朝阳区东大桥旺市百利科技世界一层，旺市百利1006号精品间	

*所有在iQue指定点报名的选手，均可获得iQue提供的精美纪念品一份(数量有限，先到先得)

文 CHINAPSP 刘一 编 铭风



六：FLASH文件的转换

各位是否还为不能在PSP上欣赏网络上闪客高手们制作的一部又一部搞笑FLASH而遗憾呢？没关系，今天我就介绍一下如何转换FLASH文件(SWF格式)。首先大家跟我来认识一下MagicSwf2Avi。

MagicSwf2Avi是一个独特的图像转换工具，它可以帮助你快速的将SWF格式的Flash动画转换为AVI视频文件格式。支持自定义AVI编码方式，转换后的AVI文件可以是任意的分辨率和帧，支持IntelVideov4.5，MicroSoftVideo1，DivXProv5.05Codec，XvidMPEG-4Codec等多种压缩编码引擎！转换后的文件可以用类似于Aftereffects和AdobePremiere之类的视频编辑工具进行编辑操作，它还可以帮助你将SWF格式的Flash动画文件转换为GIF动画、TGA或者TIFF图片文件格式。当然我们的主要目的是利用它将flash转换成AVI格式的文件，进一步转换成PSP可以识别的MP4格式。

首先打开软件，进入操作界面，点击左下方的ADDfiles按钮，选择我们要转换的FLASH文件。下面的文件类型选择SWF。



当选定你所要转换的FLASH文件后，可以在操作界面右面的空白处预览。然后点击Options设置转换参数，视频格式化选择RGB32解码器，类型选择“Divx:-)MPEG-4Low-motion”。resize是设置转换后AVI画面的宽和高，建议不要动，保留原文件的大小和码率就好了，等AVI转MP4的时候再设置也可以。

FrameRate设置，Rate类型选择第一个OrginalFrameRate，速度自己看着设置就可以，因为毕竟是FLASH，不要求太高的品质。Directory选项内，上面的是刚才选择源文件的地址，在下面的Convertedfiledirectory选择你要保存转换后文件的目录。设置完毕后，点击确定按纽。



回到主操作界面窗口，选择下面的ConverttoAvi后就开始转换了。此软件的转换过程是分步进行的，首先转换声音，然后是图象，最后再把它们整合成一个AVI视频。

怎么样，这个软件的操作是不是十分简单



呢？下面再给大家介绍一个更简单的FLASH转AVI的软件，不过没有MagicSwf2Avi专业，比较适用于初学者，它就是《Flash转换王》。《Flash转换王》是梦幻科技的又一力作，是国内首个可以将Flash的SWF动画转换为VCD/SVCD/DVD/AVI等标准视频格式的优秀转换工具，它可让Flash动画在家庭电视机上、在移动VCD/DVD机上、在车载媒体系统上自由欣赏。下面让我们看一下它是如何使用的吧。

首先打开软件，，进入主操作窗口。点击右上方的“添加一个FLASH文件”，选择你要转换的文件。选定后自动弹出设置转换参数窗口，转换后的格式选择最下面的AVI格式，导出参数设置不要动就可以了。完成这一步后，进入主操作界面，在右上方的“浏览”选择你转换完文件后要保存的路径。一切准备就绪，点击“开始转换”就可以了。

注意一点，开始转换之前，软件会弹出一个窗口，让你选择声卡和录音输入端口。声卡处不要动，录音输入端口选择StereoMix点击确定，就一切OK了。比上面的方法简单多了吧！

然后我们再把转换好的AVI文件用以前我们所学习的AVI转MP4的方法做最后的加工，即可传到我们的PSP上欣赏各种各样的FLASH动画了。怎么样，是不是很COOL呢？

七：影片的剪切与合并

经常听到朋友在网上抱怨，说一部电影太大，又没有大容量的MSD卡，根本放不下。如何解决这个问题呢？今天和大家共同探讨如何实现影片的切割与合并。这样一来，我们就可以把一个电影分成几部分在PSP里欣赏了。

我们需要的软件是NanDub，NanDub是一个基于VirtualDUB开发的DivX/Xvid编辑、制作软件，可以说是最好的AVI/DivX文件切割软件，是一个绿色软件，安装了相应的解码器之后，只要解压缩后就可以直接使用。

一、分割AVI视频文件

1.首先启动Nandub，进入操作界面。

2.然后选“文件→打开视频文件”，选择我们要分割的AVI影片。打开之后，你会看到操作的主界面有两个方框，代表影片正常载入。你可以在上面的方框按一下右键，在选单中选1/4大小，可以检查影片内容。

3.在功能表选择“视频→直接复制视频流”，让影片保持原有的视频压缩方式输出。之后，在功能表选“音频”，将“AVI音频”以及“直接复制音频流”全部选上。让影片采用原来的音源压缩方式输出。



4.在Nandub功能表上选取“编辑→移到开头”，回到影片的播放起点。在Nandub视窗底下的有个“←”的按键，按一下设定分割的起点。

5.接着要分割出适合的大小作为第一部分。在功能表的“编辑→跳到……”按下，会出现画面跳接的对话框。在“跳到帧”的对话框中勾选“跳到指定时间的帧”，然后输入帧数后会跳到指定帧处。而“输入相应的时间”，输入你想要开始的播放时间点。（这可以自己做调整）按下确定后便可看到影片已经跳至你所指定时间的画面了。之后在视窗底下的图案“→”按一下，设定影片的分割终点。

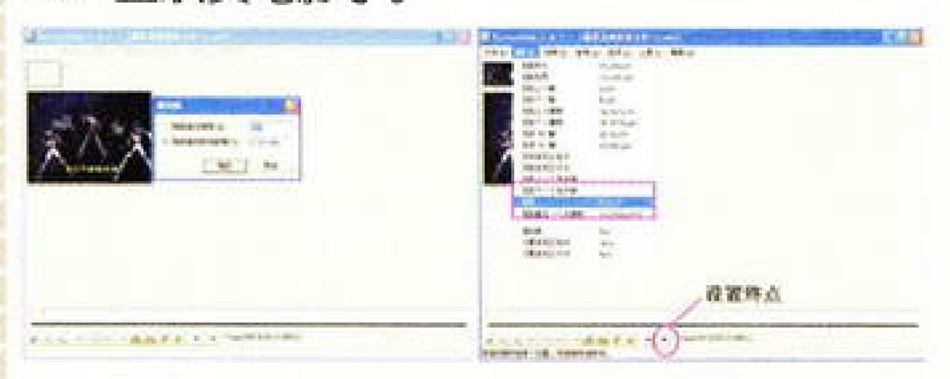
6.设定完起点跟终点之后，下方的影片播放轴会转呈灰色。这就代表要分割的影片长

度。然后在选"文件→另存为AVI"，将分割的影



片输出，出现"保存AVI2.0文件"的对话框，选择你所要保存的文件夹。然后NanDub就会开始转存分割好的影片。完成之后一定要记住，不要将Nandub关闭，因为还有下面的部分要转换，你可以先看看分割完的电影档案大小。

7.后面的部分就这样转换就可以了，你可以根据需要剪切适合自己视频的时间长度，这样一来，那些小容量MSD卡的朋友也可以在PSP上欣赏电影了。



二.合并AVI文件

会了剪切，合并就简单了。先启动Nandub，然后选"文件→打开视频文件"，打开需要合并的第一个AVI文件。第一个文件打开后，再选"文件→附加AVI片段"，添加需要合并的其他AVI文件。再选"文件→另存为AVI"，转存。下面的任务就是把剪切/合并好的AVI文件转换成PSP可以识别的MP4格式了。

给MPEG4文件加入字幕

再给大家介绍一个NanDub的功能，就是给MPEG4文件加入字幕。用NanDub能够制作带字幕的MPEG4视频文件，原理是一个将MPEG4文件解压后加入字幕再重新压缩的过程，加入字幕后对画质会有一定影响，但是影响不是很大。

操作之前请先确定NanDub安装目录的PLUGINS目录下有字幕滤镜，并确定你的PC里安装了divx_311alpha。此软件必须安装，不然最后压缩合成时会出现一个巨大的AVI文件而导致转换失败。

1.软件全部安装完后，打开NanDub，点击"文件"菜单打开你要转换的视频源文件(*.avi)，然后依次点击"视频"、"滤镜"、"添加"，在"滤镜"对话框的下拉菜单中找到"VobSub2.23"或"TextSub2.20"。在这里需要注意.如果你的字幕文件是图形格式的(就是文件体积较大，扩展名为idx和sub的那种)，就选VobSub2.23；如果字幕文件是文本格式的，就选TextSub2.20。点选确定后会出现一个对话框，要求你打开相应的字幕文件，找到并打开字幕文件后依次点击"ok"和"确定"按钮，这时字幕文件就已经被读取了。这时你就可以拖动屏幕下方的滑块来预览加入字幕后的效果了。

2.下一步再次点击"视频"菜单，在"SBC选项"中选择"位频率计算器"，在这里手工输入你需要的加入字幕后AVI文件的大小，如700M，点击"计算"，让NanDub自动为你计算转换所需的位率，然后选"确定"就行了。

3.最后，打开"文件"菜单，选择"另存为avi"。这样我们的工作就完成了，等待一段时间，带字幕的文件就制作成功了。

关于PSP的1.50版本的一点闲言碎语

PSP是SCE首度投入掌上型游戏主机的产品，由于其具备包括游戏、图片、影音播放与无线网络等多种功能，后续并预定提供各种服务与应用，故主机内部设计有32MB大容量的可覆写韧体储存空间，预备用以扩充系统新功能以及改良既有的功能。终于，SONY公司在2005年3月24日起，开始对PSP主机的系统软件进行了全面的升级，并在官方网站提供了升级软件供玩家下载。本次所公布的系统韧体更新方案，是PSP自去年底于日本发售以来的第一次更新，此次更新的系统软件版本为1.50版。但是这次更新只是针对现有功能的小幅度改进，并未如先前所流传的非正式公开版韧体所显示的讯息那般，加入包括文书处理与网页浏览等众多新功能，不过随着PSP今日于北美地区的正式上市，以及后续预定推出的PSP网路服务计划，可以预期往后将还会有加入更多新功能的新版系统韧体推出。下面介绍一下1.50版的主要变更。



一、设定

PSP的操作系统的操作语言在原来版本的的日语、英语两种语言基础新上增加了德语、西班牙语、法语、意大利语、荷兰语、葡萄牙语、俄语共7种语言。（没有中文还是白搭，相对于中国玩家并没有什么实际的意义。）

二、视频

改进了在播放保存在MSD卡中的影像时，即使再播放其他的影像也不会解除画面模式的设定。播放保存在MSD中的影像时，从休眠模式返回时将可以继续播放之前播放中断的影像，这个是否是改进就因人而异了。去除了按下L就回到影像开头的设定。（铭风：我经常在看到紧张片断的时候按下L 回到开头重新看……）

三、音乐

可以使用带有音调的拉丁字母为MP3音乐文件或文件夹命名。从休眠模式返回时，可以继续播放之前播放中断的音乐。通过以下几种方法实行继续播放功能。

1.按下线控的播放键。

2.按下主机的START键。

3.按△键调出菜单，选择再生。

四、图片

可以使用带有音调的拉丁字母为图片文件或文件夹命名。

五、其他

关机速度明显提升。

进入游戏时“PSP”LOGO所显示的时间较长，并有渐变为黑屏。相比之前的直接黑屏让人在感觉上觉得时间短了不少。

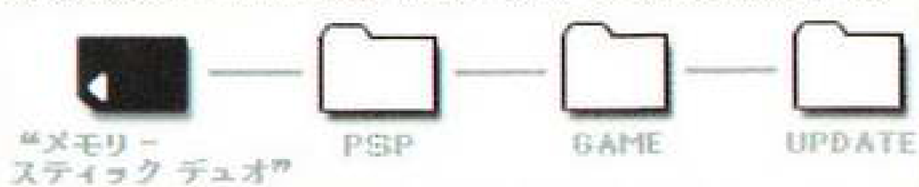
升级途径以及主要方法：

1.通过购买专用的UMD韧体更新光碟进行升级。

2.在线升级，即无线网路连线上网进行升级。（在12期的玩转PSP专栏详细介绍）。

3.通过PC下载官方的升级软件后放置于MSDuo记忆卡特定目录下执行升级。

而现在主要的升级途径就是第3种，毕竟省钱才是王道，基本各大论坛都已提供官方的升级包的下载。方法我简单讲解一下，首先下载SONY官方的升级程序到你的PC中，名为EBOOT.PBP，大小约14M，注意如果修改名字的话则不能被PSP识别，所以不要改名。然后把PSP与PC连接，直接USB线也可，读卡器也可。在PSP的硬盘目录的GAME文件夹建立一个名为UPDATE的文件夹。把下载的升级程序放入UPDATE文件夹里面。具体分级如图。



断开连接。接上PSP的AC电源，运行PSP上的GAME（ゲーム）的MEMORY STICK（メモリースティック）选项（就是玩游戏时选择的UMD选项下面的那个）。



选择进入之后会有PSP升级软件内容说明，之后一路按○键，等待后成功升级！



注意：升级时电池必须有一定电量（建议MAX）。升级时必须插上充电器。（否则会提示不能进行升级操作）。升级时请千万不要拔电源、电池、记忆棒！

关于升级后的常见问题

“CHARGELEVEL”和“HOURSLEFT”都是“-”无法显示。

“POWERSOURCE”“BATTERY和INTERNAL”灯会交替闪烁。

“BATTERYSTATUS”“INUSE”和“CHARGING”会闪烁。

碰到以上问题的话关机再开就会正常了。主要是因为不同环境模式下PSP所计算的得到的剩余电量是不同的，也就是说在MP3、MP4、图片、游戏几个模式中显示的电量都是不同的。新的1.50版本电量自动检测速度比1.0快得多，由于玩游戏和听音乐同一段时间的电量消耗是不一样的，而PSP的电量显示则是此种模式下电池可提供的续航时间的表示。所以切换模式，电量的表示就会有差异。游戏转到音乐，1.0版本大概要是用5分钟以上才能看出实际剩余使用时间，而1.5马上就可以反应出来了。所以诸如发生在玩游戏时显示一格电，而返回桌面电量显示是满的也属正常。



异色代码 双重记忆
アナザーコード：2つの记忆



◆Nintendo/Cing◆AVG◆2005年3月24日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元（含税）
◆无对应周边

《异色代码 双重记忆》

——剧情鉴赏（下）

文 雷伊

第四章 与爸爸的再会

食堂里弥漫着一股东西焚烧过后残留的焦味，阿修雷不自觉地捂住了鼻子。古旧的壁炉中有烧过东西的痕迹，烧剩下的黑色粉末间夹杂着一张并未全部烧尽的论文用纸，上面的文字仍然可以辨认——

这样……就可以产生虚假的记忆了……记忆的回放……只能在Another上进行……但是……要使用的话……

又是Another！这到底是一台什么样的仪器，又是什么人刚刚在这里出于什么原因把这些文件烧掉的呢？阿修雷心中涌起一团问号。

壁柜上的壁画中，两个少年无邪地笑着，左边的看起来年龄稍大，自然地将手搭在另一个男孩的肩膀上。他们又是爱德华家族的什么人呢？

餐桌没有使用过的痕迹，白色的餐布平整地铺在桌面上，让桌角上的旧报纸看起来尤为醒目。

11年前的报纸——

女性科学家的神秘死亡！

24日深夜，MJ研究所的佐江子·罗宾斯（28岁）在自宅胸部受到枪击而亡，当时在现场的佐江子的女儿阿修雷（3岁）因为躲藏在衣柜中所以逃过了一劫。遗体的第一发现者是她丈夫理查德·罗宾斯博士（30岁）。警方从当时的状况判断，嫌疑人很有可能就是她的丈夫理查德，目前他正在接受警方问讯。

“妈妈……被杀了……”阿修雷呆呆地望着报纸上的头版头条，11年前的那个夜晚再次在心头浮现……

那天夜里，妈妈和自己一起等待着爸爸回来庆祝生日，桌子上是系着红色蝴蝶结的泰迪熊和已经点燃的生日蛋糕……有人进门了……紧接着的是妈妈的呐喊……然后……就是妈妈毫无声息地倒在了爸爸的怀中……

“难道真的是爸爸杀了妈妈？”阿修雷惊惶地低下了头。

“阿修雷，怎么了？”D发现了阿修雷异样的表情。

“我不知道……该怎么办了……我想起来了……我和D一样……我也看见了……”阿修雷皱着眉头说道，“那个时候，妈妈浑身是血地……倒在地上死去了……”

“阿修雷……”

“妈妈被杀了……报纸上也已经这么写了……而且……杀死妈妈的人……可能就是爸爸……”阿修雷痛苦地说，“我来这里……想知道的不是这些东西！”

“……阿修雷。”

“行了……已经够了……我想回去了……”

“阿修雷……你是为什么才到这里来的？”D没有阻止，只是反问道。

“为了见爸爸……我想问他一些真相……”

“那你去吧，你爸爸在等你。别忘记，阿修雷……你刚来这里时的心情……如果见到了爸爸……妈妈的事情你肯定也会全部明白了……”D用一种与外表极不相称的语气说道。

“但是……”

“阿修雷，知道真相虽然是一件很可怕的事情……但却并不可悲……我就是因为不知道真相……所以才一直悲伤的……”D叹了口气，“去吧，爸爸在等你呢。”

谈话室中的木制家具看上去依旧非常整齐，矮桌上的烟灰缸中躺着一个精致的打火机，上面印着的B·E字样看上去分外醒目。酒柜前的收音机发出嘈杂的噪音，让整个人都显得聒噪起来。阿修雷走上前去，小心翼翼地转动起旋钮，噪音消失的同时，收音机中竟流出了悦耳的旋律。

“这曲子……是《苍月的奇迹》。”D立即就回忆起了曲名。

“呵呵，我还是第一次听到呢。”

“……父亲很喜欢这个曲子，这在以前非常流

行。”D 笑着说。

谈话室的门被打开了，随着木门的“吱呀”声，一名高挑的金发的男子缓缓走了进来。阿修雷眨着大眼睛望着眼前的陌生男子，无所适从之际，已被男子拥入怀中。

“阿修雷……我是理查德……”男子紧紧抱着阿修雷，凌乱的金色中长发让他看上去极其沧桑。

怀中的阿修雷吃惊地瑟瑟发抖，当一个等了 11 年的人真真切切地出现在她面前时，其幼小的心灵却无法去承受这一刻带来的冲击。

“……阿修雷。”男子蹲下身来，凝视着眼前的银发少女，“我一直都在等着你。我到底该说些什么好呢，现在你就在我面前……”

“爸爸……”阿修雷微微动了下嘴角。

“DAS 带来了吗？”理查德问道，眼神中似乎充满着异样。

“嗯，带来了，还有爸爸留下的卡带。”阿修雷使劲地点头，同时脸上划过了一丝忧虑。

“怎么了？”理查德问道。

“杰西卡不见了……”阿修雷噘着嘴，把杰西卡失踪的事情告诉给了理查德，并且开始追问起佐江子的死因。

“佐江子……你妈妈她……为了保护Another和你……被侵入者射杀了……”

“侵入者？是谁！到底是谁夺走了妈妈的性命？”阿修雷激动地问着，不久，却又将头扭向了一边，不自然地问道，“是爸爸吗？”

理查德轻轻摇了摇头，无奈地说，“阿修雷……我没杀佐江子……你妈妈她……对我来说是独一无二的……失去佐江子，我也失去了自我……”

“爸爸……”阿修雷盯着眼前依旧陌生的中年男子，不知道该说什么。

“为了佐江子……我要一直把Another的研究进行下去……”

“爸爸，Another 完成了吗？爸爸留下的DAS卡上是这么写的。”阿修雷突然想起了什么。

“……阿修雷，Another 是倾注了我和佐江子人生的研究成果……阿修雷你来到这里，它就真正完成了。”理查德意味深长地说道，这让阿修雷对 Another 充满了好奇。

屋子深处传来的撞击声打断了父女俩的交谈，理查德的脸色顿时变得煞白，他慌忙丢下阿修雷，仓皇向屋子深处跑去。

“那个人是你的爸爸？”理查德走后，一旁的D问阿修雷。

“好像是……”阿修雷闭上了眼睛，“……感觉有点不可思议……爸爸抱起我的时候，我感觉到了烟草的味道……那个人……就是爸爸？我终于见到爸爸了……但为什么脑子里是一片空白……”阿修雷使劲回味着刚才与理查德的相遇，突然意识到了什么，问道，“对了……爸爸看不见 D？”

“……看不见。”D 很肯定地说。

“为什么？”

“因为你爸爸……不相信别人……”

阿修雷沉默不语。

“不用担心……大人都是这个样子……”

理查德迟迟没有归来，阿修雷开始担心起了自己的父亲，好不容易才盼到的重逢如今却又成了一场空。无奈的她只得再次和D一起继续去寻找父亲的下落。

狭长走廊的另一头是爱德华家的厨房。各种厨房设备虽然摆放整齐，但却避免不了铁锈的侵袭。在碗柜中，阿修雷又发现了理查德留下的蓝色 DAS 卡带——

卡号 905 理查德 的报告书：关于托马斯的小说

托马斯一直以成为小说家为自己的目标。现在还留下的，就是他的几个叙情短篇以及以战争体验为基础的一篇长篇 自传。这些作品不管在他的生涯中还是出版社方面 所得到的评价却都不高，很多后来都绝版了。

后记——托马斯有一段时期内一直用“戴维·希尔斯”这个笔名来写推理小说。

满是铁锈的洗碗池还是湿的，难道是理查德刚用过？水池边的白色手帕让阿修雷的心再度悬到了顶点，因为……上面沾染着鲜血。厨房左侧的门被绳索紧紧地捆着，门前的地毯高高卷了起来，似乎有人在这里挣扎过。利用厨房中的小刀切开绳索进入仓库，却在里面见到了奄奄一息的杰西卡。

“杰西卡！快醒醒！”阿修雷大声呼唤着背靠在柱子上杰西卡。



“阿……阿修雷，是你啊……你没事……真是太好了……”杰西卡慢慢睁开了眼睛。

“你有没有哪里受伤了？疼吗？”阿修雷把杰西卡的眼镜递给了她，焦急地问。

话梅杂志&3DM-SMV

“不要紧……但是还有些头晕……”杰西卡用手撑起身子，吃力地说道，“我好像是被强行吸入了什么麻醉药……醒过来时，已经被关在这里了……”

“到底是谁做了这么可恶的事情！”阿修雷愤怒地问。

“是比尔……比尔·爱德华……理查德的同事……”

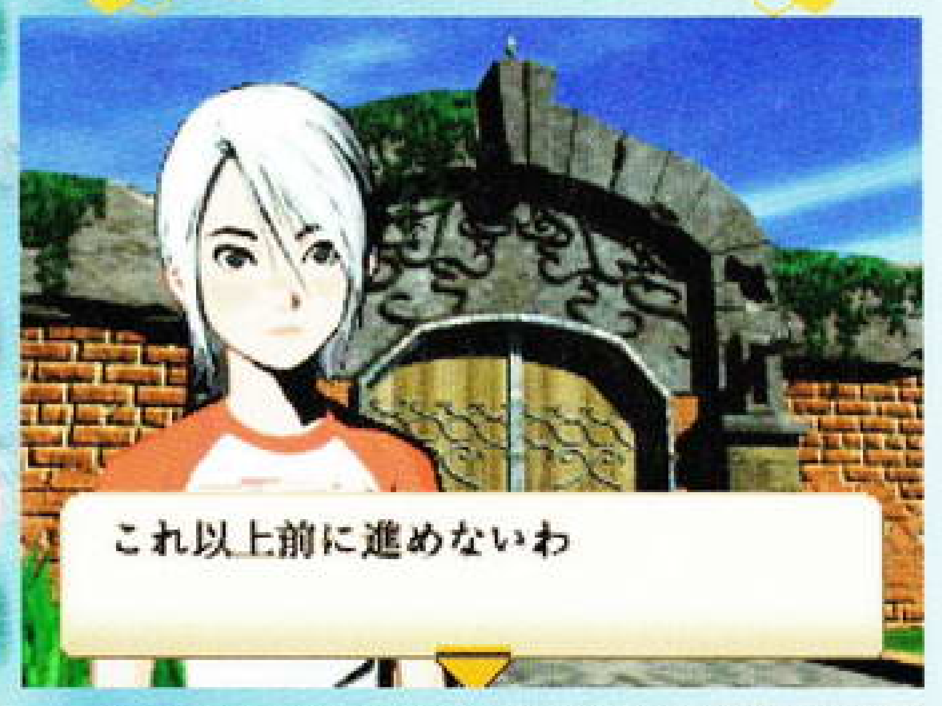
“比尔·爱德华！”阿修雷回忆起了理查德的留言。

“虽然我不知道比尔为什么会出现在这里……但是没错……那肯定就是他……阿修雷，你见到比尔了吗？”

“没见到，我……见到了爸爸……”阿修雷摇了摇头，把自己与理查德相遇和再度失散的经过全部告诉给了杰西卡。杰西卡让阿修雷赶紧把比尔在这里的消息告诉理查德，自己则先在原处稍作休整。

出门后，D向阿修雷询问起了杰西卡的情况，虽然杰西卡为人温柔，但她却也无法看见D……

第五章 Second Another



打开走廊的尽头的门，阿修雷和D来到了爱德华家的主人劳伦斯的卧室，而理查德，却依旧未见踪影。宽敞的卧室中陈列着各种深具主人公品位的装饰品，书架上塞满了各色书籍，同时还有一张蓝色的DAS卡带——

卡号906 理查德的报告书：关于托马斯的妻子简

托马斯与大学时代同级的简·怀特结了婚，但简却过得并不幸福。托马斯从战场回来后就病死了，在托马斯死后，简一个人抚养起了儿子丹尼尔。不过，她却发现丹尼尔得了心脏病，似乎她并不能支付起昂贵的医疗费。

豪华的壁炉上方悬挂着一张三人的油画像，中央的拄着拐杖的劳伦斯安祥地坐在椅子上，两边是一对年纪相仿的青年男子。

“这个人……是谁？”阿修雷指着老人左侧的白衣男子问道。

“那个人……是我父亲……”D犹豫了一下说，“阿修雷，我想起来了。父亲带着我来到了这个房间……一起走到曾祖父所睡的床边……曾祖父安静地睡着，当我靠近时，他慢慢张开了眼睛看着我，笑得很悲伤……父亲紧握着曾祖父的手，哭了起来。那时，是我第一次见到父亲哭……”D的思绪仿佛又回到了58年前的那一天，曾祖父面带微笑地看着眼前的自己和父亲，吃力地向他的“小鸟们”道别。

画中劳伦斯的右边，是一位身穿黑色毛衣的男子，D一眼就认出了他——亨利。

书桌下方的抽屉中安静地躺着劳伦斯生前所留下的日记——

1948年5月，我所感觉到的死期似乎终于要来临了。趁我还能握笔的时候，我就把现在在我心头的一些东西全部写出来。

在我心头挥之不去的，是32年前的那天。那一天是我第一次将亨利和托马斯抱在手中……从因为反对我的生活方式而离家出走的我的儿子雷纳德手中。那天终于寄来了我们和解的信，在为雷纳德突如其来的讣报感到悲伤和后悔的我面前出现的两个小家伙，就是亨利和托马斯。那天他们那无邪的笑容，我永远也无法忘怀。于是，我决定用我自己这双手将亨利和托马斯抚养长大。我比任何人都爱他们，希望他们比谁过得都幸福，而这也成了我的生存意义，一直支撑着我的心。亨利和托马斯，他们两个就是我幸福的两只小鸟。

他们两人像我所期望的那样，茁壮地成长起来。终于有一天，他们像雷纳德一样根据自己的意志选择了自己的道路。亨利以画家为目标，而托马斯则想成为小说家，他们纷纷从我身边自立门户，就留下我一个人在这座大屋中，我能做的，就只有衷心希望他们今后的人生能够幸福了……

但是，在他们终于踏上各自不同道路的那一刻，时代的波浪却将我的愿望打得粉碎。席卷世界的大战在那时开始了，他们两人被送往了战场，我为他们两人留下的爱德华家的金块也全部充了军。我没有什么可以做的，就只有祈祷大战能够早日终结了，祈祷我所爱的亨利和托马斯能够平安归来。但是……

大战终于宣告结束了，他们两人终于回到了我身边，可我两只幸福的小鸟却受到了伤害，失去了羽翼。亨利失去了拿画笔的右手，而托马斯也失去了相信别人的心。我用我这双历经沧桑的手将受尽创伤的两人抱紧，老泪纵横，就像32年前第一次抱他们时一样。我祝愿，他们身心的创伤能够早日痊愈……但如今却……从那时开始直到今天的这

些时日，我所做的到底是正确的吗？我又陷入了和雷纳德死时一样的悲伤和悔恨之中。而即使下次我的悲伤和悔恨会消失，他们那无邪的笑容，也已经再也看不见了。

“曾祖父……”D看着日记，一阵心酸。

床头柜的抽屉里有一个信封，信封口用蜡封住了，里面是劳伦斯的遗言——我的财产在我死后，全部转让给亨利·爱德华。

此时，床边的门后传来了动静，解除机关进入暗室，却看见一位倒在地上的男子。

“这个人……难道……是比尔？”阿修雷一边警觉地问着自己，一边将地上的男子弄醒。

男子捡起一旁的眼镜，缓缓站起身来，目瞪口呆地望着眼前的少女，“你……难道是……阿修雷？”

“等一下，你是谁？”阿修雷一把拦住了正欲走上前来的男子，“你是谁？回答我！”

“你的名字……是？”

“我叫阿修雷！”

“……阿修雷，真的是阿修雷啊。”男子突然笑了起来，“……阿修雷，你已经长这么大了啊，阿修雷，快过来让我看看你的脸……”

“不要过来！”阿修雷恶狠狠地说。

“……你果然还是在生气吗……我丢下你一个人不管……”男子低头说道。

“你休想骗我！别装得像我爸爸一样！我已经知道了！你就是比尔！为什么？为什么要对杰西卡那样！”不等男子解释，阿修雷就大肆指责道。

“不是……我不是比尔……”

“如果你不是比尔，那谁是比尔？绑架杰西卡又想夺取Another的人不就是你吗！”

“阿修雷……你为什么会认为我是比尔？”男子一脸疑惑地问。

“因为你是这个屋子中除爸爸之外的惟一一个男人。”

“杰西卡发生什么事了？她现在在哪里？”

“哼，别装得什么都不知道的样子……我生气了！杰西卡对我来说是很重要的人！她总是在我身边守护着我……虽然她既不是爸爸也不是妈妈，但却同样重要！”阿修雷稚嫩的脸蛋上充满了严肃。

“……阿修雷。”

“其实我真的不太想来这个岛上……是杰西卡让我来，我才来的……但是，杰西卡却不见了……是你袭击杰西卡并把她关在仓库里的！别装蒜了！”

“阿修雷……你冷静点听我说！我……不是比尔！”

“……那你是谁？”阿修雷不屑地问。

“我叫理查德……不错，我就是你爸爸……”男子推了推鼻梁上的眼镜，报出了自己的名字。

阿修雷仔细端详着眼前的高大男子，思绪再度回到了那个夜晚……那天晚上，在浑身是血的佐江子身边的，就是眼前的这位男子。

“别过来！”阿修雷用愤怒的目光盯着男子，认定了他就是杀害自己母亲的凶手。男子只好无奈地摇头离开了小房间。

“阿修雷……”D似乎想起了什么，“我以前见过这个人。这个人，来过墓地……但是……他也看不见我……”

角落里的保险箱旁有封打印出来的信，署名同样是劳伦斯——我的财产在我死后，全部转让给托马斯·爱德华。

小房间里的打字机上，残留着一封用铅字敲打出来的还未寄出的信——

芙拉妮：

我把没有寄给你的信打了出来。

我想了又想，最终还是决定跟随托马斯一起去。芙拉妮，现在我就把真相告诉你。我原本想把父亲我的想法和做了些什么都告诉给你一个人，但是现在看来这是无法实现了。芙拉妮，你妈妈以为是我杀了托马斯，原因就是我想自己独占那些遗产。但是，事实上却并不是这样……

在爷爷病危的时候，托马斯带着儿子丹尼尔一起来到了大屋，他已经好久没有回来了。而且在几天后，爷爷死去的那个晚上发生了意想不到的事情。

那天夜里……托马斯把我叫到了银鸟房间，这样对我说：“哥哥，已经够了……爷爷把在战争中失去右手的你全家一起叫到了这所大屋，为了让哥哥你在画家事业上东山再起，为你献出了心灵和金钱。真了不起啊，哥哥。哥哥你没有辜负爷爷的期望，用左手画出了比右手更加出色的画。哥哥，所以我认为你已经可以满足了，你已经可以再回到自己的道路上了，这次该轮到我了。”托马斯这么说着，从口袋里掏出了一个信封，他一边让我看，一边继续说道，“哥哥，这是爷爷的遗言，上面写着遗产继承人的名字。明天哥哥你就在众人面前把他打开吧。兄弟争夺遗产这种丑事，我想哥哥你也不想的吧。哥哥可是一直为弟弟着想的



话梅杂志&3DM-SMV

温柔的好人啊……"我听着托马斯的话，终于理解了他的真正意图。托马斯想一个人独占爷爷的遗产……芙拉妮，这个时候，托马斯——你最喜欢的丹尼尔的爸爸他还什么都不知道。其实爷爷他关于这座屋子的财产已经没有多少了。我把这话告诉了托马斯，但是托马斯却不相信我，突然表现地异常生气，他取出金鸟房间的枪，将枪口对准了我，然后……芙拉妮，那时发生了我意想不到的事情，我导致了无法挽回的悲剧……而且，丹尼尔看见了这一切……怎么会发生这样的事情……我到现在还不知道。芙拉妮，我没能给你幸福，请原谅我。

亨利

"这是……亨利的遗书？"阿修雷将信重新放回打字机，问身旁的D。

"遗书？"

"嗯，他说是跟着托马斯一起去的……肯定是亨利写完这封信……就死了……"

"……阿修雷，这封信上所说的丹尼尔……就是我……"D终于回忆起了自己的真名。

"你就是丹尼尔？D，那你在银鸟房间看到了什么？"

"……不知道。"

"D，那在你父亲死后，你到底发生了什么事情？"阿修雷追问。

"……不知道，我什么都想不起来了。"D捂着脑袋痛苦地说。

"D，快点想吧，如果想起这个的话……那你肯定什么都明白了……"

离开小屋，前往研究室的道路也已经打通了。听D说，这里曾经是大屋的中庭，但现在，却成了冰冷的研究室。阿修雷坚信自己的父亲会在研究室尽头等待着自己的到来。

研究室中堆满了各种研究文献，很难以想像，在这所陈旧的大屋中会存在如此高科技的场所。左方的抽屉中有一份Another的论文和剩下的蓝色DAS卡——

关于Another最终式样的追加事项

Another必须要启动代码才能启动。启动代码设置了两个代码，代码保存在DAS卡中。第一代码为First Another，第二代码为Second Another。

卡号907 理查德的报告书

比尔将这所大屋当做开发Another的场所提供给我已经有一段时间了。如果再考虑一下当时问过他的话，发现事情还存在着一些疑点。虽然比尔说自己是从1994年去世的母亲那里继承到大屋和小岛的，但是关于母亲的事情他却基本不怎么提起，听说这只是因为比尔的母亲拒绝再次踏上这座小岛半步都都而终的缘故。比尔的母亲到底是谁呢？如果知道这个的话，那么比尔和爱德华家族的关系就很明朗了，但是为什么比尔还是闭口不提母亲的事呢？

卡号908 理查德的报告书

比尔为了听取关于我研究经过的报告，每过几个月就要来大屋一次。有的时候，他会做出一些让人匪夷所思的举动。他的右手无意中碰到印有金鸟图案的日用小道具后，他突然做出了右手巨痛的动作。奇怪的是，比尔自己并没有发觉到这个。他似乎不能理解我的意思，这到底是怎么回事呢？

书架上摆放着一只全新的泰迪熊，左边是一张4人的合影……在大屋中遇见的两名男子、佐江子……还有杰西卡……十多年的他们看起来是那么年轻。而此时，阿修雷却又噘起了小嘴，因为杰西卡以前明明说过自己并不认识佐江子……她为什么要说谎呢？

不远处的电脑桌上，放着一张三口之家的合影，一身白衣的佐江子，尚在襁褓中的阿修雷，还有……在劳伦斯卧室后方的小屋中遇见的那个男子……

见到照片，阿修雷想起了一切——

那天夜里，打开衣柜门呼唤着她名字的，就是照片上的那个人……不错，他就是自己真正的父亲——理查德·罗宾斯！

电脑的显示器还没有关闭，屏幕上的4个图标记录了理查德的留言。

红色——以后要注意，不要吃太多巧克力。在见阿修雷前，先把胡子刮干净，记得刷牙。

绿色——Another终于完成了，比尔，这都亏了你啊。你真是我独一无二的朋友，也是能够理解我研究的人。11年前，佐江子死后，我抱着留下来的阿修雷，在以为自己无法从佐江子的死中重新站起来的时候，你的一句话给了我继续活下去的理由。"理查德，请继续研究，完成Another。请将佐江子用生命守护的研究用你自己的双手继续下去。佐江子一定是这样期望的。"我点头听着你的话，就像你所说的那样，把阿修雷交给杰西卡，自己带着论文来到了这座岛上。而且，在你为这个研究给出的支持下，在Another完成前断绝和外部的一切联系，使用你所提供的器材一天天地研究起来。今天，Another终于完成了！比尔，我等着你。让我们两人一起启动Another吧，然后……11年前的那天我没有问你的事情这次再跟你问个清楚。

蓝色——关于DAS的追加事项。关于保持记忆的回放，只有DAS才能进行。第一代码收藏在白色的卡里，第二代码收藏在红色的卡里。追加代码为SAY919OKO。

橙色——佐江子……Another完成了。所有的



代码已经设定完成，之后就只等拿着DAS的阿修雷在这里出现，真正启动Another。佐江子，你和我……因为Another而结合，你……是个很了不起的研究人员，我们一起携手从事着国家机密级的记忆研究，那个过程，终于让我们探索到了虚假记忆发生装置Another的开发理论。在那些研究的日子中，我们在互相竞争互生了爱意，终于决定一起共度人生。而且，当你和我完成Another理论的时候，你身体里也已经有了阿修雷。我们成了父母……阿修雷刚出生的那一刻现在还铭刻在我心中。抱着我们刚出生的孩子，你一边微笑，一边这么说，“理查德，为了我们的孩子，我以后都不能再继续Another的研究了……”那个时候，你已经发现我们的Another已被研究所上层部准备拿来恶意使用了，所以我们才没有经过研究所同意擅自封印了Another的论文，将它锁在了保险箱中，藏在了自己家里。然后，我们就以Another的理论中有重大的错误为由，提出了假的报告书，从而中断了研究。你在那个时候辞去了研究所的工作，决定作为阿修雷的母亲活下去……但是，11年前的那个夜晚，却发生了恐怖的事情。那天夜里，你在我怀里停止了呼吸……佐江子，失去你的时候，我感觉我也失去了自己。而且，即使是在完成了Another的现在，那种感觉还没有消失。佐江子……如果可以和阿修雷再会的话，我该怎么跟他说呢？阿修雷会原谅我吗？而且，11年前没有给她的东西，那个礼物，现在要再次交给她……

礼物……阿修雷看着书架上系着蝴蝶结的泰迪熊，心里明白了一切。忽然间，她仿佛长成了一个大人，她再也不会抱怨父亲11年来对自己的置之不理，取而代之的，是理解和信任。

利用藏匿在研究室中的红白色DAS卡片获取密码后，阿修雷终于来到了研究室的深处，不出所料，刚才在劳伦斯房间中所遇见的那个男子正在这里等待着她的到来。理查德看上去比先前精神了许多，金色的短发经过了重新梳理，嘴巴的胡渣也消失得干干净净。看得出来，他做了不少准备。

“阿修雷，这就是Another。”看见女儿的到来，理查德指着身后的大型白色机器说道。

“Another？”阿修雷走上前去，望着眼前这台造型奇异的装置。

“将你一个人丢下11年……所开发完成的东西，这就是佐江子……和我的Another。”理查德深邃的眼神中流露出一丝无奈。

“谈话室里见到的‘爸爸’……其实不是爸爸……袭击杰西卡的人……就是他……那个人就是比尔！”

“不错，那个人就是比尔·爱德华！”理查德肯定地点了点头。

“难道……那个叫比尔的人……就是这屋子的……”阿修雷突然明白了什么似的说道。

“不错，是拥有这座屋子的爱德华家的人。”没等阿修雷说完，理查德就表示了赞同的意见。

这个结果令阿修雷和身为爱德华家一分子的D都大为震惊。比尔在收到Another已经完成的消息后赶到了这座小岛，当他得知阿修雷手上的DAS是启动Second Another的关键后，乔装成了理查德，并对杰西卡和真正的理查德下了毒手。Another是一台可以操作的人类记忆的装置，能够将不同于真实的虚假记忆根植于人心。起初是为了让遭到事故和有战争体验的人从这些痛苦记忆中逃离才开发的，但比尔却想把它用于歪处……

在巨大的Another前，理查德向阿修雷道明了自己让她来这座岛上的目的，除了单纯的亲子重逢外，还有一个更为关键的原因——让阿修雷使用Another，确认自己记忆中的真相。现在在他心中，还残留着佐江子死去那天夜里的恐怖记忆……而这些记忆是否属实，他是否有资格继续做父亲……这些都需要阿修雷来确认。因为……只有阿修雷手中的那台DAS，才能够启动Secongd Another回放他真实的记忆。

每件事情的真相都只有一个，虽然知道真相有时是件非常痛苦的事情，但这往往都是人们长久以来所期望和追逐的。现在的阿修雷已经没有选择了，她只想知道整个事情的真相……她也坚信，眼前这位慈祥的中年男子，不可能犯下惨绝人寰的罪行。“见到爸爸，你就什么都明白了。”杰西卡曾经说过的这句话，她永远也不会忘记。

理查德平静地躺在Another的平台上，冰冷的机器慢慢升起，将他脑部团团围住。阿修雷小心翼翼地将手中插有白色卡带的DAS镶入了Another中央的插槽，代表当前记忆的First Another正式启动了！

话梅杂志&3DM-SMV

惊惶的佐江子……持枪的男子……佐江子的惨叫……血光……

理查德脑海中的记忆原封不动地再现在了阿修雷眼前，在他现在的记忆中，是他自己亲手杀害了自己的妻子，但这一切却还有待证实。

接下来，是红色卡片所启动的深层次的Second Another——

佐江子倒在血泊中，奄奄一息地告诉理查德有人要抢走Another……悲痛欲绝的理查德打开衣柜的门，向正在哇哇大哭的阿修雷张开双臂……

“爸爸……在爸爸回来的时候，妈妈还活着……妈妈是在爸爸的怀里……死去的……”亲眼目睹了母亲死去那一瞬间的阿修雷无法承受这一惨状给自己带来的震撼，同时，她又庆幸，理查德不是杀害母亲的凶手。

理查德终于摆脱了这些年来一直缠绕在心头的不解之谜，此时的他，终于可以无愧于心地面对自己的女儿了。和11年前一样，理查德双手抱起了阿修雷，此时的阿修雷，脸上已经充满了幸福的泪水。

“哼哼哼，哈哈哈！”研究室的扬声器中传来了比尔恐怖的笑声，打断了父女俩短暂的相聚，他在研究室深处的洞窟中等待着理查德，欲与他来一个了断。

“阿修雷，你在这里等我！”理查德放下怀抱着的阿修雷，推门向洞窟方向走去。

阿修雷也跟了上去，因为此时的她，已再也不想离开爸爸半步了……

第六章 右手的记忆

父女俩急促的脚步在漫长的环行阶梯上发出毫无规律的声响，理查德又向阿修雷说起了比尔的事情……比尔曾经和理查德及佐江子同属一个研究所，他们曾经是互相信赖的伙伴，而杰西卡和比尔之间，曾经也有着一段不为人知的关系。

“真了不起啊，这里面居然有这样的洞窟！”阿修雷环视着四周空洞的环境，发出感叹。

“这个岛上曾经有几座矿山，到处都曾被挖掘过，这个洞窟好像就是其中之一。以前曾经有大屋中庭到这个洞窟的通道……”理查德笑道。

“从中庭到这里的下行通道……对了爸爸，研究室以前是中庭吧？”阿修雷猛得想起了D曾经说过的话。

“阿修雷……”看着周围似曾相识的环境，D叫住了阿修雷，“我想起来了……我曾经来过这里！”

“这个洞窟？”阿修雷不理会理查德好奇的目光，回头问道。

“嗯……我以前就是从屋子的中庭逃跑的……一直逃到了这个洞窟……”

“逃跑……为什么？”

“有人在追我……对了，追我的是……亨利伯父，我是从亨利伯父那逃跑的……一直到这个洞窟……我在银鸟房间看到了浑身是血的父亲……想告诉芙拉妮她父亲所做的事情，于是去了芙拉妮的房间……但是，在那里的却是亨利伯父……看见伯父的脸，我就很害怕……于是我就跑了出来……一直逃到屋子外面……”D的情绪显得有些激动。

“D……”

“阿修雷，那个时候，我好害怕……而且好悲伤……一直奔跑着，心口十分难受……但是，如果我不跑的话，眼泪就停不下来了……所以，我只能一直跑……然后，我来到了这个洞窟……坐在这里……想起了父亲……我大声哭了起来……”

“阿修雷……”理查德再也忍受不了阿修雷的自言自语了，“你一个人在那说什么？”

“别在意，我有自言自语的习惯……”阿修雷装作一副很苦恼的样子说道。

“阿修雷，都是我不好……经常让你一个人……”理查德自责地说，“阿修雷，我突然想起来了……你的声音……和你妈妈非常相似……”

“对了，爸爸……我小时候，是个怎样的孩子？”

“小时候的你……是个爱哭鬼。”

“爱哭鬼？”

“啊，经常跟在妈妈身后，看不见妈妈就大声哭起来。”说到这里，理查德突然莫名其妙地大笑起来，这让一旁摸不着头脑的阿修雷非常郁闷。

“啊……那是你只有2岁时的事情，我第一次和你待在家里。你看见妈妈不在就大哭起来，而且还哭个不停，哭声越来越大，后来又突然不哭，看着我的脸笑了……我不想看见你哭，想多看你笑几次……于是就一直不停地抱着你，等你妈妈回来的时候，我倒是快哭了……”理查德一脸幸福地笑道。

“呵呵，有这样的事情？”

“不错，阿修雷，你是个非常爱哭的家伙，但是也是这个世界上笑得最可爱的女孩……”

洞窟沿途掉落的D的另一只鞋子又勾起了他的思绪——

“阿修雷，我想起来了……我坐在那哭了之后，就把鞋子脱了下来，用手拿起父亲买给我的鞋子……一直走向洞窟的深处……虽然洞窟的深处很暗很冷清……但我却发现那个深处……有父亲的存在……所以我一直走了过去……”

“为什么要在这里脱下鞋子呢？”阿修雷又开



始了她的"自言自语"。

"那是因为……亨利伯父也来到了这里……"D满脸苦闷地说，"看见伯父，我惊呆了……那时，我脱下了鞋子……然后，继续跑……我想我如果不跑就会被射杀的……像父亲那样……我以为……"

那天，D在银鸟房间前听到了父亲托马斯和伯父的对话……

——哥哥，你已经够了吧……爷爷的财产……不能给哥哥……

——托马斯，爷爷的财产，已经什么都没有了……

——这根本就是谎言，哥哥你想独占吧，如果不调换遗嘱的话，那就只有这样做了……哥哥、哥哥你因为爷爷的死悲痛过度，用这把枪自杀了……哈哈哈，哥哥你不可能对我开枪的……哥哥就是因为在战场上连敌人都不肯开枪，所以才会失去右手的……

——托马斯！

——哇，你想干什么！哥哥！为什么！

……

"对了，伯父对父亲说，'托马斯，为什么为了钱你要做到这种地步！托马斯，为什么你会成为这样的人……'伯父这么说着……把父亲手中的枪拿了过来……然后把枪……"D使劲回忆着当时的每一个细节，很快，他就可以把一切都回忆起来了。

狭长的洞窟依旧看不见尽头，阿修雷和父亲谈论起了爱德华家族的事情，"爸爸对以前住在那个屋子里的爱德华家的人，有什么见解吗？"

"这……一言难尽啊……看见他们残留下来的东西，就能够想起些什么，特别是肖像画，基本上都是亨利画的……"说起亨利，理查德的口吻中似乎饱含了崇敬之意，"其实我在来这座岛上前曾见过亨利的画。"

"在哪里？"阿修雷很不自然地问道。

"曼哈顿的小画廊里，那是一副画着少年和少女的，非常美妙的水彩画。我被那画深深吸引，虽然我没有买画的钱，但是为了看画而久久不愿离去……"

阿修雷沉默了，没想到对D来说代表着绝望的男子，在自己父亲眼里竟会这样具有感染力。

"那时，我问了画廊主人那幅画的事情！那位画家，在第2次世界大战中失去了拿画笔的右手，曾经想过放弃绘画生涯。在他本人的努力和家庭成员的鼓励下，他失去的右手的记忆在残存的左手上复苏，终于完成了奇迹般的东山再起。这就是他再起后画的画，但是，那位画家再起后没多久，就突然失去了自己的生命……所以，我在来到这个屋子时，就知道那个画家就是亨利，我看到他遗书的时候真的震惊了。但是，我只是读了他在隐藏房间的遗书，他到底做了什么，托马斯和丹尼尔到底怎么了，我到现在还不知道……"

比尔就站在洞窟的深处，黯淡的矿灯勾勒出他脸部瘦削的轮廓，让他看上去分外诡异。身后是深不见底的悬崖。

"为什么……为什么要这么做！"理查德失望地看着眼前这位昔日的好友。

"Another的作动试验终于成功了，理查德，恭喜你终于成功了！"比尔阴笑道。

"你为什么要说谎！为什么你要骗我说你是我爸爸？"阿修雷握紧了拳头。

"阿修雷……好感动啊，原本想上演一场相隔11年的亲子再会的，但是看见你那无邪的眼睛……那时，我心中真的感到了一股热潮……阿修雷，你的眼睛和佐江子的十分像，看见你的眼睛，我就真的想成为你的父亲了……"比尔把脸凑到阿修雷跟前低语道。

"真是个过分的家伙！你不仅欺骗了我，还对你的朋友做了过分的事情！"

"朋友？"比尔一脸茫然地重复着这个对他来说已经非常遥远的名词。

"不错，爸爸和杰西卡明明都是你的朋友，为什么你要对你朋友做那些事情？"

"阿修雷……你弄错了……理查德和杰西卡什么的……现在已经不是我朋友了。"

"但是，曾经是朋友啊！"

"阿修雷，大人之间的关系是很复杂的。虽然以前是朋友，但也有人心涣散的时刻……有时甚至会讨厌对方。"

"所以……你才对杰西卡做了那些事情，还想替换爸爸的记忆？为什么要对杰西卡那样？"

"她的事情……在我预想之外，没想到会在这个岛上见到她……"

"因为杰西卡认识你，所以才……"

"不错，阿修雷……我并不是为了伤害杰西卡才做这些的，只是因为要装扮成你的爸爸，她成了

话梅杂志&3DM-SMV

碍事的人。”比尔厚颜无耻地笑道，因为杰西卡成了他欺骗阿修雷启动Second Another的挡路牌，他不惜对其下手。

“启动Second Another需要我……”

“阿修雷……不错，你的爸爸为了满足自己的探究心，借助他人的资金援助开发完成了Another。但是他却想独占利用别人的资金完成的Another机能的一部分，在启动Second Another时需要自己女儿的生体情报……”比尔冷冷地说，“我从你爸爸那得到了开发完成的情报来到这里，却看到了在你爸爸在研究室里留下的记录，才知道了一切……”

“比尔……”理查德叹了口气，想解释什么，却又无从开口。

“阿修雷，你的爸爸才是个过分的人，一边说着是我的朋友，一边又煞无介事地背叛了我。所以，我不认为你的爸爸是我的朋友……”

“那杀害我妈妈的凶手，你知道吗？”

“你想知道那是谁？”

“嗯……”阿修雷点了点头。

“杀害你妈妈的凶手……现在还没有逮捕到，警察在事发当时也没有找到目击者和证据。目击者其实是有一个的……”

“是谁？”

“比尔，别再说了！”理查德几乎是开始咆哮了。

“是谁，看到妈妈被杀害的目击者到底是谁？”

“阿修雷，那就是……你！”

“阿修雷，别听比尔说的！妈妈死时的事情……你别再去想了……”理查德一把把阿修雷搂在怀中。

“理查德，你为什么要这样？”比尔看着愤怒的理查德，不屑地问。

“什么意思？”

“总是逃避现实！阿修雷明明看见了凶手，她看见了佐江子被杀害的那一瞬间！”

“比尔，别再说佐江子的事情了！我不想再让阿修雷想起悲伤的过去！”

“哦？”比尔无赖般地问道。

“比尔，阿修雷在11年前佐江子死去的那天夜里……现场的震惊让她失去了那段短暂的记忆。”理查德痛心疾首地说，“比尔，我瞒着你开发Second Another是有目的的，我想用Second Another回放阿修雷的记忆，想让她回忆起杀死佐江子的凶手……当知道凶手是谁后，再用First Another移植虚假的记忆，消去阿修雷心中悲伤的回忆……”

“你算了吧！”比尔没有理会理查德，轻蔑地吼道，“别这样了，你这个不像话的父亲……理查德，你为了满足自己的意愿，就这样11年来一直骗着我吗？理查德，你真是世界头号傻瓜，即使有着开发Another的头脑，却不知道它的正确用法。”

“Another的正确用法？比尔，这是什么意思？”

“如果你不知道我就告诉你吧，Another可以自由操纵人的记忆，它是为了制作出属于自己意愿的世界而专门开发的仪器！”比尔面无表情地说。

“不是！Another根本就不是为了这样的理由开发的！比尔，你应该很清楚这些……Another应该是为造福更多人而开发的仪器！”

“理查德，你这些伪善的话，我已经听厌了！Another是我的，用法该由我来决定！你难道已经忘记这些钱都是我给你的了吗？理查德，你的研究成果是我的！”

“比尔，你不是说过，Another是对未来有用的发明吗，我就是相信了这些才持续开发Another的啊！”

“理查德，你可真会说话！你杀了佐江子，受不了这个打击，所以才丢下阿修雷一个人，接受了我的邀请，这11年时间……都是为了你自己所花去的不是吗……你只是在享受研究……你就是这样的人！所以我才利用了你！Another完成了，理查德，你也已经没有用了！”理查德说着，举枪对准了理查德的脑袋，“阿修雷，你好不容易才见到爸爸，现在就要跟他说再见了！”

“等一下！我还有话没跟爸爸说！请让我告诉爸爸，是谁杀了妈妈……”阿修雷见状，乞求比尔道。

在阿修雷的游说下，比尔居然答应了要求，暂时放下了枪口。

和妈妈一起等待爸爸回家庆祝生日……脚步声……妈妈把自己藏进衣柜……

……

尘封的画面在阿修雷脑海中再次浮现，在她记忆的最深处的那个人……不是别人，就是比尔。

“比尔，为什么要杀害佐江子！”理查德怒吼道。

“理查德，你应该已经感觉到了吧？11年前，没有问我的事情……就是这个吧？”

“不是，我那时想问的不是这个！现在我问你，你为什么要杀害佐江子！”

“佐江子背叛了我们……”

“什么意思？”理查德被搞得一头雾水。

“理查德，你不知道吗？佐江子以前是我们的

伙伴！”

“哎？”理查德更疑惑了。

“Another是在研究所中秘密进行的项目，我和佐江子就是这个项目的推进人员，而你……是被我们选中的研究员。”比尔扫了一眼已经茫然的理查德，继续说道，“但是，在项目终于步上正轨的时候，佐江子却背叛了我们，和理查德你一起封印了Another论文。那天晚上，我对佐江子下达了最后的通牒……‘佐江子，交出论文，然后回到我们身边’……但是佐江子却没有把论文交给我……拒绝继续推进我们的项目……所以我向她开了枪……”说到这里，比尔的语气开始生硬起来，仿佛忏悔起自己对佐江子所做的一切。他慢慢将手中的枪再次举起，手指轻轻扣向了扳机，但是没过多久，他却开始失魂落魄地大叫起来。

“哇……你……你是谁……你是谁……”比尔惊恐地望着眼前只有半截身体的少年，一步步地退下后方。

“别这样……”D一脸犹豫地望着自己家族的后辈，“芙拉妮……会伤心的……”

“哇！”比尔大叫着掉下了身后的悬崖。虽然理查德伸手拽住了他，但是他的手却还是在慢慢地往下滑落……

比尔·爱德华，他生前所见到的最后一个“人”，竟然是已经离开这个世界58年的，自己母亲儿时的玩伴……

理查德一把抱住了惊惶失措的阿修雷，开始怀疑比尔究竟是看见了什么才掉下了悬崖的。阿修雷没有暴露D的秘密，只是反问理查德11年前没有问比尔的究竟是什么问题。

“11年前，在你妈妈的葬礼举行过后，我偶然看见了……比尔一个人拿着白色的花束出现在你妈妈的墓前……在那里站了很久很久……而且……那个时候比尔的侧面……就像是失去了最爱的人一样……充满着深深的悲伤……阿修雷，我跟你说这些话……也许你会有点迷惘，11年前……我没问比尔的就是……他是不是深深爱着你妈妈……”

过了洞窟尽头的小桥就是入江口了，整个事件似乎已经告一段，理查德准备先回大屋去寻找杰西卡的下落，而阿修雷则负责在入江口等待他们的回归。

D已经什么都回忆起来了……他从亨利那逃脱后，来到了这座山崖边……亨利因为担心丹尼尔的心脏而在其身后紧追不舍，但是一切都已经于事无补。心脏的剧烈疼痛让丹尼尔的身体慢慢往下坠落，丹尼尔最后看见的，就是亨利为了救起落下山崖的他而伸出的援助之手……

终章 苍月的奇迹

离开洞窟的时候，夜幕已经降临了。潮水拍打着海岸，在溅起一滩滩白沫的同时又奏出了美妙的旋律。船长早已在此等候多时，他一眼就发现阿修雷的身边多了一个小伙伴，而发现自己被察觉的D竟然吃惊地扭头就跑……阿修雷立刻追了上去。

“让你受惊了，对不起……我也很吃惊，船长竟然能看到D！”阿修雷一脸歉意道。

“嗯，好像是，大人也有能看到我的。”D点了点头，“阿修雷，和你经过的这段时间很愉快……正是因为和你在一起，我才回忆起了一切……谢谢你，阿修雷……见到你真好……”

“怎么了，D……”D不自然的话语开始让阿修雷产生了一丝疑意。

“阿修雷，太好了，你已经不是孤单一个了，而我也已经什么都想起来了，所以现在就该去天国了……”D说着，向阿修雷轻轻挥了挥手，“再见了，阿修雷……”D的身体开始慢慢消失……阿修雷伸过手去，却无法再将他挽回……

理查德终于带着杰西卡赶来了，船长按响了汽笛，小船马上就要启航了。

“阿修雷，看那月亮！”理查德指着夜空中的朦胧的月亮对一边的阿修雷说道，“阿修雷，你的中间名御月，在你妈妈生长的日本，就是美丽的月亮的意思……”（注：御月的读法也可写成汉字“美月”）

“美丽的月亮……好美的名字……”阿修雷嘴角微微一翘，笑着说。

“对啊，这是你妈妈送给你名字。阿修雷，我以前只要到了晚上，就会经常在这个入江口眺望空中的月亮，想起你和佐江子……”

天空中的苍月，仿佛佐江子的微笑一样，朦胧却又温馨。阿修雷情不自禁地紧握住了理查德的手，静静地感受父亲的右手带来的温度，回味着自己13岁的最后一天所发生的一切，露出了从未有过的美丽笑容……

全文完



诺梅杂志&3DM-SMY





天下无敌的超级机器人SRX——机体篇

2月份Banpresto为广大机战迷献上GBA上的一道大餐《超级机器人大战 原创世纪2》，大家都玩得很高兴吧。对于里面的原创机体，由于缺少动漫的支持，大家可能会比较陌生。说起SRX，想必大家都会对它那硕大的眼镜和威力惊人的必杀技记忆犹新吧。现在就让我们来走进这个原创世纪的第1站——超级机器人SRX的介绍。

关于SRX计划

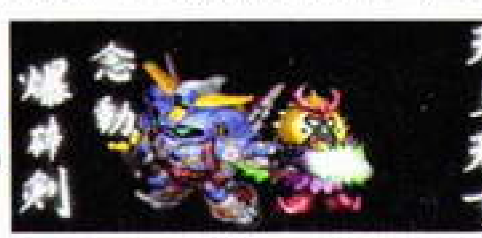
在地球圈防卫计划中的地球防卫军极东支部进行的超级机器人开发计划，广泛使用E.O.T(外来技术简语，也包括了兰古兰王国等难以解释的技术)，以“少数改变战局”为方针开发PT兵器。其成果有晓击霸MKⅡ，古伦加斯特贰式等机体，但普遍存在不稳定的缺点。

SRX
高：51.2米
重量：388.8吨

正式名称为Super Robot X-Type，是SRX计划开发的试作泛用一击必杀型PT。集结了G系列、H系列以及波尔西昂的技术精华，主体由R-1与R-2 Powered、R-3 Powered合体而成。主驾驶员为SRX小队的伊达隆盛少尉。即使分体为3部机体也具有改变战场局面的超高性能。SRX兼备了SUPER系与REAL系机器人的特点。机体上搭载的T-link系统，当驾驶员的念动力发挥至极限时，便可发挥出平常2倍以上的威力，但是这样很可能也会导致驾驶员精神崩溃而暴走。SRX的主动力源为R-2的采用了异星人的资源“托洛尼姆”(トロニウム，外星巨大战舰上具有极高能量的放射性物质)的超高出力引擎，大大增强了机体的耐久度，使其合体时间限制达到了十次(惟一例外是《OG2》里取消了这个限制)，从而具备短时间内攻破对方据点和歼灭敌方部队的超群的攻击力。但是，一但托洛尼姆引擎爆发，便会造成可怕的灾难，方圆50公里内均会化为灰烬。所以SRX被称为两刃之剑的可怕兵器，既可灭敌也可灭己。难怪战后考虑到其危险性而将其封印。

SRX在机战中称为最强的超级机器人也不为过。机体HP高，装甲厚，而机师的能力又完全是REAL系的，3个机师中竟有2个念动力1个天才，这在超级系中绝无仅有。它的武器破坏力已经到了“恐怖”的地步，”天上天下念动爆碎剑“的威力向来都凌驾于其他机体之上，而后期与R-Gun配合而新增的究极武器“天上天下一击必杀炮”则拥有《SRW ALPHA》及《OG2》里的最高攻击力，《OG2》里更是达到非常恐怖的数字，虽然消耗相当巨大，但正如其名——一击必杀。









话梅杂志&3DM-SMV

R-1

R—1
SRX计划中开发出来的PT，全称"REAL PERSONAL TROOPER TYPE—1"。
高：19.1米
重：50.2吨
R系列的1号机，驾驶员为伊达隆盛，为近战/格斗战用机体，能在战场上确切有效地打击敌人，也装备了实弹武器。该机体搭载了试作型的T—LINK系统(念动力感应增幅装置)。绝技"T—LINK拳"和"念动爆碎剑"就是该系统能把能量场转换为攻击手段的应用。另外具有变形为"R—WING"飞行形态的能力。与R—2 powered，R—3 powered合体就成为超级机器人SRX。





R-2パワード

R—2 Powered
SRX计划中开发出来的PT，全称"REAL PERSONAL TROOPER TYPE—2 POWERED"。
高：24.2米
重：152.4吨
R系列的2号机，驾驶员是莱迪斯·F·布拉修塔。机体设计理念是炮击战用PT。搭载了使用E.O.T技术的超高出力的"托洛尼姆引擎"(同时也是SRX的主动力源)。优点是火力猛，装甲厚，缺点是引擎不稳定和由于重量的缘故而运动性欠佳。装上大型重金属粒子炮和PLUS部件之后的R—2被简称为R—2 Powered。

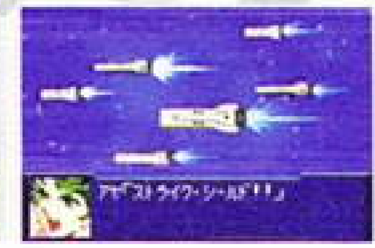





R-3パワード

R—3 Powered
SRX计划中开发出来的PT，全称"REAL PERSONAL TROOPER TYPE—3 POWERED"。
高：24.7米
重：186.2吨
R系列的3号机，驾驶员是古林彩。设计理念是指挥官用·远距离战用PT。由于采用了T—LINK系统而具备了远距离操作兵器能力，对敌捕捉能力以及收集数据能力也很强。驾驶员只能是念动力者，实际上是彩是专用机体。装备了T—LINK PLANT系统和PLUS部件的R—3 Powered以重型轰炸机形态出场。





R-GUN/R-GUNパワード

R—GUN Powered
SRX的外挂兵器RW(R—WEAPON)系列的一号机。
可以变形为托洛尼姆毁灭炮。因为需要解决与SRX方便结合和运输等问题而小型化并具备单体移动·战斗的PT形态的变形机构。搭配了比R—2还要高出力的新型托洛尼姆引擎，出力和火力都凌驾于R系列的其他机体之上，也有不安定的缺点。装备了高能轨道炮和合体部件之后的R—GUN简称为"R—GUN Powered"。L5战役之后，T—LINK系统得到改良而装上了与R—3同类型的T—LINK系统。







话梅杂志&3DM-SMV

流金岁月
——掌机游戏怀旧长廊

文 马修

滑板酷小子

机种	NGPC	厂商	UEP Systems
发售	2000年	类型	SPG



滑板游戏在欧美市场拥有着不小的人气，但在亚洲、尤其是国内，对这样的游戏有兴趣的不多，而在普及量本不是很高的NGPC上，本作的认知度就更低了。

其实，和那种喧哗却操作手感很差的真人比例滑雪游戏相比，本作的风格还是相当清新可爱的。主角是Q版的，并且有男女两名角色供玩家选择，一片白雪皑皑的画面也很让人心旷神怡。游戏中，主要是操作主角踏着滑板绕过一道道障碍，并小心被树砸到、被狗绊倒、被瀑布冲走……（汗）



游戏的手感很好，但音乐比较糟糕，无论从何而看，本作都属于一款消遣类的小游戏。当然，对于滑板游戏的FANS就未必了。





追踪吸血鬼

机种	GG	厂商	Sims
发售	1992年	类型	ACT





满月之时，吸血鬼复活，吸血鬼猎人再次披挂出征。虽然类似的游戏不少且有《恶魔城》这样的上乘之作，但在GG上，本作也还算是一款风格诡异的动作游戏。

游戏的音乐不错，表现出了满月之夜的诡异。冒险的舞台也不仅在古典的城堡，还有半夜的大街上、下水道中等这样现实中正常的地方，而敌人，则有吸血蝙蝠、横行在暗夜的人类杀手、游荡于水中的水鬼、漂浮于暗夜的幽灵等。

操作上，本作也与恶魔城很相似，不过动作比较生硬，可以使用的武器包括匕首、棒子、剑、斧子等。游戏并不是自由的关卡，基本上是走过的地方难以回去，如果跌进水里或不见底的沟、坑，主角也就直接挂了。总体上来说，本作在许多地方有《恶魔城》的影子，GG玩家可以用这款游戏，同样可以体会到不输于GB版《恶魔城》的体验。





青蛙过河

机种	GBC	厂商	Hasbro Interactive
发售	1998 年	类型	ACT



《青蛙过河》早在街机时代就成了经典，虽然后来没怎么发展起来，但也横跨各个平台，甚至早期的黑白屏的手机。本作实际就是最正统的《青蛙过河》的DX版，彩色的屏幕让青蛙的冒险世界更加多彩。



游戏的规则依旧是操纵这只青蛙横穿不停穿梭着车辆的马路，车基本都有规律，因此只要小心就不会被撞到；接着就要过河，踩着木头和河里的青蛙过河……主角好像是旱青蛙，因为一掉河里就会死掉；另外，青蛙本身也很脆弱；如果过河时撞了墙，同样会前功尽弃，游戏还有时间限制，到了时间同样减命——如此多的死亡条件，令这款看似轻松的游戏充满了陷阱，非常紧张。不能不提的是，本作的画风和音乐也都相当有趣。





FIFA 足球 96

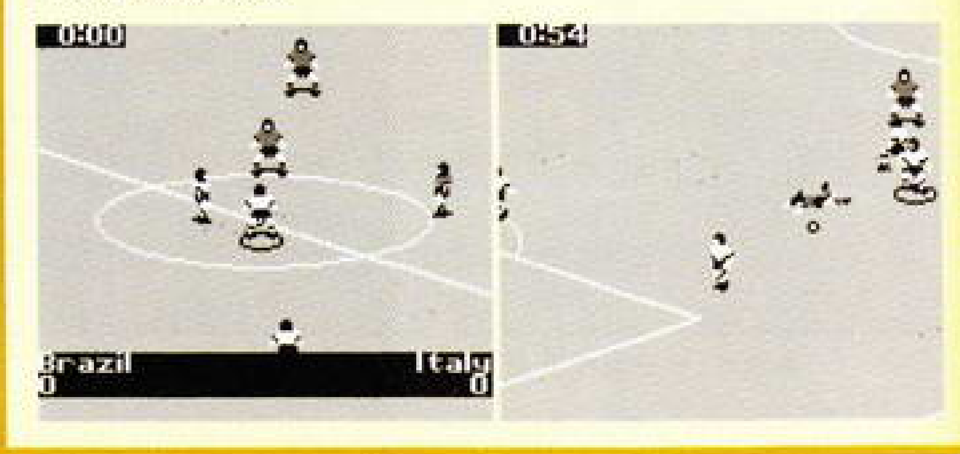
机种	GB	厂商	EA Sports
发售	1995 年	类型	SPG

足球游戏受欢迎程度是有目共睹的，而一直做"《FIFA足球》系列"的EA当然也不会放过GB这个大市场，于是在1995年推出了这款GB版的《FIFA足球96》。



说真的，这款游戏在画面和球员的动作上都还是不错的，游戏中也一样没有音乐——然而和家用机不同，本作游戏时是没有解说员唠叨不止的，这就使本作在玩时感觉非常冷清，时不时的一声哨声和观众的呼声也难以让人投入。还好，游戏本身素质不低，尽管有这样那样的缺陷，玩得投入时也挺难以放下的。

和大多数足球游戏一样，关于犯规的处罚总难以让玩家满意，从背后把人铲倒夺球是常有的事。有些时候甚至会被两人前后夹着惨的恶劣事件发生……不过游戏中似乎没有裁判，继续踢吧！连这都不犯规，越位什么的基本就不用考虑了。



钻子先生

机种	WSC	厂商	Namco
发售	2001 年	类型	ACT



Driller君堪称PUZ的一个大明星了，很多掌机上都会有这个可爱的小家伙辛勤挖地的身影。而游戏规则就是挖、挖、挖……相同颜色的方块一同消失可以得高分，相当危险但也的确很爽。能让人很快投入其中，而宠物更给游戏增加了无穷的乐趣。

游戏针对初级玩家、中级玩家和高级玩家设置了不同的模式，任何水平的玩家都能在这款游戏中找到自己的乐趣。轻松、简单却乐在其中，就是PUZ类型游戏难以阻挡的魅力。





N·GAGE ZONE



文 LIKY



传闻 N-Gage 2硬件性能曝光

近段时间，有关N-Gage 2的传闻不断，而不久前网上传出一份有关N-Gage 2的部分硬件规格表，震惊了不少人。据资料表示，N-Gage 2将采用德州仪器生产的OMAP系列的处理器，它采用的是OMAP2420这款新型号的芯片，更重要的是这款芯片采用了先进的90纳米制程的CMOS技术。同时该机采用了流行的双处理器配置，主控CPU采用的是330MHz速度的ARM1136JS-F，而辅助计算CPU则采用了型号为TMS320C55x的DSP芯片，运行在220MHz，主要负责音频处理，另外，具有200MHz运行频率的显示处理芯片将支持高达VGA分辨率30fps的视频回放，这一芯片将支持32位的色深，支持全屏抗锯齿(FSAA)，Vertex Shader 1.1以及其他多种场景光影和渲染技术，并且具有可编程的3D T&L硬件加速……看着这一堆令人瞠目结舌的数据，实在让人难以相信这是一款手机，应该算是一台小型电脑了。当然，这则消息的真实性还有待考证，不过据说诺基亚会在今年5月份的E3展上公布相关情报，所以，我们只有期待了。



▲N-Gage 2的造型真的会是这个样子吗？



软件 超任模拟器趋于完美



▲在NG上玩到这么经典的游戏实在让人感动。

3月20日，S60系统的超任模拟器VSUN更新到1.1版，相比于1.0版，1.1版的运行速度得到较大程度的提升(约提升了30%)，现在玩超任上的一些动作游戏也比较让人满意了，当然，声音方面还是不行的。而且，要想得到最快的速度，必须关闭声音。超任上还是有不少经典游戏，尤其是当年街机上的《名将》、《圆桌武士》等游戏在超任上都有移植版，现在可以在NG上体验这些经典游戏，那感觉真的很不错哦。VSUN 1.1运行《名将》、《圆桌武士》等游戏，速度基本能达到原来的80%，再加上模拟器方便的即时存档/读档功能，无论是在车上还是电梯里，随时都可以拿出来爽一下。(LIKY现在就一直在玩《圆桌武士》，玩了好几天都还没有爆机，因为我每天只在等电梯的时候玩几分钟，汗。)

VSUN 1.1的下载地址：http://www.vampent.com/d.php?d=vsuncn.zip

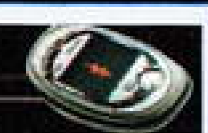








话梅杂志&3DM-SMV



游戏

分裂细胞 混沌理论

3月23日，NG版的《分裂细胞 混沌理论》发售了，关于这款游戏我们之前曾简单介绍过，这是一款全3D的游戏，画面素质很不错，游戏中还运用到各种光源特效，看起来与PS2等家用机版本非常接近，而现在，游戏的官方网站提供了试玩版的下载（下载地址：http://arena.n-gage.com/n-gage/web/en/sc_demo/Splinter_Cell_Demo.exe，文件大小：7.33M），还犹豫什么，还不快去下载来玩玩。

下载完毕后解压文件，是一个System文件夹，直接覆盖到E盘就可以，然后桌面就会出现《分裂细胞 混沌理论》的图标。

在这个试玩版中，我们能了解这款游戏的大致面貌。游戏的场景和人物全都采用3D多边形来描绘，类似于NG版的《古墓丽影》，不过画面素质明显强于《古墓丽影》，我们甚至能清楚地看出山姆·费舍尔的脸部。在游戏中我们能随意转换视点（数字键2、4、6、8），在此一览游戏不俗的画面水准。

这个试玩版只提供了一个训练关给玩家玩，这个训练关是由一系列的房间组成，完成了一个房间内的任务要求才能前往下一个，每进入一个房间，画面中就会先出现提示，教玩家该如何操作，玩家可以熟悉费舍尔的各种动作技能，比如爬钢管、贴墙隐蔽、开锁等等，其中有个比较有趣的动作，是在较窄的两堵墙之间连续按两下“跳”，费舍尔会跳起用双腿撑在墙之间。到后面的房间开始出现敌人，费舍尔要从敌人后面悄悄接近，然后勒住他的脖子制服他。这里要特别小心，只能蹲着慢慢靠近敌人才行。（LIKY在这里重来十多遍才搞定，汗）武器方面，试玩版只能使用一种——SC 20K，而且这只是用来打掉监视器的，我们无法体会射击敌人的滋味，这只有在正式版中体会了。

总的来说，本作表现出令人惊异的画面效果，而游戏玩法、进行方式、游戏内容等等几乎完全再现PS2/PC版的同名作，令人赞赏，但是本作的缺点当然也很明显，那就是画面帧数还是不太足，尤其是转换视点时画面切换太快，很令人头晕，这还是主机机能方面的限制了，当然，能够在手掌上体验这样的游戏，大家也不能要求太高了，对于NG玩家来说，这还是一款不容错过的佳作。



▲来看看山姆·费舍尔的脸部。



▲从背后挟持敌人。

基本操作

按键	功能
十字键	主角移动
1	使用武器
2	视点上移
3	切换红外眼镜/热能眼镜
4	视点左移
5	跳跃
6	视点右移
7	行动（开门等）
8	视点下移
9	蹲下/站起
0	望远镜
*	切换武器
#	切换跑步/走路
左/右功能键	调出主菜单

话梅杂志&3DM-SMV

文 NW恶魔城 水神修 编 LIKY



吸血鬼之馆

游戏成了历史，历史又成了传说。笔者整理本文的时候，窗外是久违的血色黄昏。如同一切时代的产物，游戏不单记录着玩家在另一时空的履历，也记录着在那世界之外的过去。所以，当某一天会为开启熟悉又陌生的游戏而落泪时，不要惊讶，那仅仅是因为穿越了时空。下面为大家介绍几款《恶魔城》的同人游戏，大家可惊叹于非官方的《恶魔城》的魅力。

《恶魔城》：同人游戏协奏曲（上）

■ 游戏名称：VAMPIRE ■
开发：Sprite
谣言指数：9

下面是作品公开发表时的原始消息译文：1997年制作的游戏，由于其相关开发人员全都不在了，因此开发冻结(只留下了为支付开发费用而贷款100万以上的这款作品)。后来本作就被风传为官方未开发完成的作品……



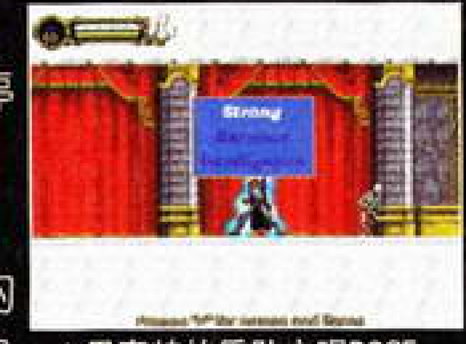
游戏画面风格类似一些PC上的动作游戏，雪景给人留下了深刻印象(比官方早至少7年)主角是一个使用皮鞭的MM，系统带有RPG要素，怪物的体力用街机ACT式的血槽表示。初始关主角一开始就被一个曼提柯尔狂追，跑至山崖跳河(在水中的某个画面取自SFC科幻游戏《Out of the world》，同人游戏的例证)，被冲到下游，接着就找到了一个城镇的入口。在礼拜堂抽死貌似伯爵穿着华丽的男子算是过关，异常离奇。游戏的流程不算长，但难度不低。



http://tekipaki.jp/~chinchilla/game/sprite/vam/vam.htm

■ 游戏名称：Bloody Way ■
开发者：不明
华丽指数：7.5

法国玩家的作品，截止到去年的6月23日停止更新，完成度较低，只有“回廊”场景，BOSS是飚车族装束的佛兰肯。本作的主角是贵族造型的里奇特，能使用6件武器(实际只能得到3件)，人物升级后自由选择成长方向是本作的亮点。开发者似乎主要擅长美工，游戏手感有问题，更要命的是弄不好就恶性出城。游戏的画面风格非常接近《白夜协奏曲》，背景音乐的选曲则更为出色。分别是Remix后尽显力度的《Theme of Simon》，和改为小提琴曲充满感染力的《血脉の印》。尤其是后者，那伤感婉转的旋律与色调鲜明的场景，共同营造出官方系列少有的凄美意境，也勾起笔者对《白夜协奏曲》配乐的可怕回忆。



▲里奇特的乐队主唱POSE。

http://flashkof.free.fr/castle/castle.htm

■ 游戏名称：Symphony of Destruction
开发：VampSoft Studio
包装指数：9

VampSoft曾制作过一批大量运用原作素材改编成的传统清版动作游戏，去年上市的《Beats of Rage：The King Of Fighters

话梅杂志&3DM SMV

Action》应该就是他们的作品。

不难看出，Symphony of Destruction(毁灭交响曲，下面简称为SOD)的原型是《月下》，但动作上远没有原作细腻，手感较为生涩，可以试想唯美派的阿鲁卡多配上格斗三人组式的硬派是什么感觉，游戏中还能使用玛利亚和里奇特，最多支持两人游戏。魔物的单调在预料之中，音乐方面无话可说也是，其中用到的系列经典曲目也归入了音乐欣赏模式。

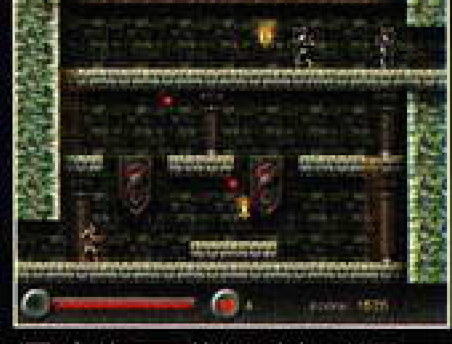
事实上，VampSoft的系列作品都在沿用《KOF》同人的核心程序，后果是《SOD》的Maria时不时的变成壮汉Maximu，令人汗颜。但更令人发指的还在后面：本作曾推出过DC版，那华丽的封面和诱人的宣传影像，成为盖过作品本身的真正亮点……



■ **游戏名称：Castlevania** ■

开发：不明

期待指数：8.5



大概是去年圣诞节推出的作品，由于还是第一版，游戏的片头不免有些花哨。主角是老英雄西蒙，像素形象为原创，手感方面还不错，但也犯了常识性错误：人物受攻击判定后没有无敌时间，具体来说，不慎跳到一个迎面飞来的小蝙蝠身上，会挂在半空直至Game Over。

配乐好像是SFC《超级恶魔城》版的《Bloody Tear》，场景有部分取材自官方作品，布局风格主要是借鉴GB前两作，同时又有MD《血族》的大气之感。

■ **游戏名称：Super Mario XP** ■

开发：CnC Darkside

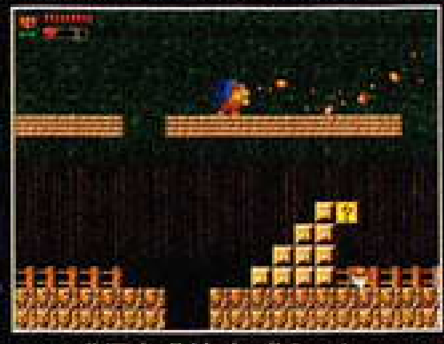
恶搞指数：7.5

邪恶的CnC Darkside倾情打造的作品，标题画面下方煞有介事的打出"Nintendo&Konami"字样，游戏以《Super Mario》为蓝本，融入了大量的《恶魔城》元素。进入游戏后，首先映入眼中的是"城堡地图"(此时的背景音乐好像取自FC《圣斗士黄金传说完结篇》)。随后《Vampire Killer》的旋律响起，战斗才算正式开始。



▲开始就很邪恶。

HP槽可谓再熟悉不过，花、锤子、十字架(没打错)等"副武器"需要消耗"心"；马里奥的形象取自最经典的版本，但动作参数上没有采用宫本茂的设计；声音是里奇特的，经典的大喷血死状和Item Crash技能自然也没有落下，所以游戏内容可大体定义为"Kupa Killer Mario"，或者"马里奥·里奇特君的传奇战斗"。剧情在继承传统的同时不乏颠覆：公主不再是金发的碧奇，长得无法形容。最终之战发生在"库巴城最上部"，背景是"库巴伯爵"的王座。


▲"马叔"的火球Crash。

■ **游戏名称：メイドさんを右に** ■

开发：Platine Dispositif

动漫日站"紫雨饭店"的同人作品，因为是商业游戏，目前只有第一关的试玩版提供下载。"犹如中世纪欧洲的和平小国家特兰西瓦尼亚，由于一些事情的发生使得传说中的吸血鬼一族复活，故事就从这里开始。作为吸血鬼猎人的雷切尔(レイチェル，职业：女仆)赶去退治吸血鬼。"本作属于传统动作游戏，推进方式是"不断用钥匙开门"，手感较为一般，主角使用的武器外形和西蒙的Morning Star Whip一样，不过正式名称是"铁球28号"(恶搞横山光辉……)。除了铁球＋女仆的别致组合，每关的标题也颇有新意，如第一关"红莲の晚餐会"。



http://www20.cds.ne.jp/~murasame/source/zangyura.htm

■ **游戏名称：魔卡少女樱版恶魔城** ■

开发：不明

看名称内容就可以猜个大概。主角是使用火鞭的魔卡少女樱，游戏类型是《银河战士》式的A·RPG，场景中有不少古堡元素，所以可归为恶魔城同人。不推荐非动漫狂热FAN尝试。



话梅杂志&3DM-SMV

文 PM525 Harry 编 马修



2004年度PM金草莓颁奖晚会纪实（上期）

Harry：大家好，下面继续颁奖典礼，下面将公布第一身长奖，有请颁奖嘉宾迪奥希斯和胡地！

迪奥希斯展着双臂高呼着侧飞进舞台："I'm very glad to be here! Hi, Everybody! What's up! Hahaha, I love you,too! They're so crazy, aren't they? OK, thank you! So what shall we do next……"台下一片惊寂，然后又是稀稀拉拉的掌声。一直和他在一起搭档的在胡地也不好意思地补充说："这个、我们还是直接来看提名吧。入围的是：208号大钢蛇，9.2m；249号露琪亚，5.2m；321号鲸鱼王，14.5m；382号海皇牙，4.5m；384号裂空神龙，7m！"迪奥希斯接下来继续着他那有特色的演讲："And the honour goes to Wailord!"一片沉默，接着有人在交头接耳，胡地只好接着公布："我还是翻译一下吧，获奖者是鲸鱼王，请到台上来！"



呼啦一声，偌大的舞台被鲸鱼王占满了，它带着很大的回音说道："很高兴能获得这个奖项，这要感谢神奇的大自然，是浩瀚的海洋造就了我这样的身材，我愿意把这个奖献给大海！谢谢！"扑——一股水柱喷出，台下掌声雷动的片刻也都撑起了一片伞。



没来得及打开伞的Harry一边擦着满脸的水一边感慨着："多么崇高的行为啊，我们都要向热爱自然的鲸鱼王表示敬意！刚才颁发了第一身长奖，现在，让我们来看一看最小巧奖。有请颁奖嘉宾沙瓦郎和菊草叶！"

沙瓦郎："晚上好，我是沙瓦郎，最近几天我一直在考虑，到了台上我该说些什么，最后，我决定说个笑话。"菊草叶："难得沙兄今天竟然要说笑话，大家真是有耳福了，欢迎！"沙瓦郎一字一句地说道："小叶啊，我问你，怎么才能能让叽叽喳喳的大嘴雀安静下来呢？"菊草叶："不知道啊。"沙瓦郎："嘿嘿，答案就是压它一下，因为鸦雀无声啊，你好笨哦。呵呵呵！"菊草叶："……"（台下也立刻鸦雀无声……）

静寂了几秒后，菊草叶开始宣布了："入围最小巧PM奖的有16号波波，0.3m；50号小地鼠，0.2m；177号天然雀，0.2m；298号利利鼠，0.2m；385号吉拉奇，0.3m。"沙瓦郎接着宣布得奖者："我们的获奖者是——小地鼠！欢迎到台上来！"

小地鼠："谢谢！我好感动啊！那个是镜头吗？我的爸妈正在看电视机呢。爸爸妈妈！哥哥姐姐！你们看到了吗？是我啊！我获奖了！"而此时小地鼠的家，他的父、母、哥、姐的总共12只脑袋正为了抢看电视而挤个不停，听了小地鼠的话，4只三地鼠高兴得上跳下窜，顿时小小地震爆发……



Harry接着宣布："下面是一个令所有女士疯狂的奖项，最帅气男士奖！请颁奖嘉宾吸盘魔偶和双色玫瑰上台！"（台下尖叫声一片。）

吸盘魔偶："这个奖项的入围者都是你们女生最喜欢的帅哥哥了。"双色玫瑰："哼，之前不是已经让你们男生高兴过了吗？获得最美丽女士奖的美丽龙到现在还被堵在更衣室里呢……"吸盘魔偶："这么夸张？糟，我都忘记去问她要签名了……"

双色玫瑰："下面我来公布入围者名单，6号喷火龙！"台下尖叫声一片，使双色玫瑰不得不停下来，"我知道我知道，喷火龙的崇拜者们请稍微忍耐



一下，谢谢。第二个入围者是130号暴鲤龙——我的天哪，魔偶先生，她们要叫到什么时候？第三个是150号超梦……”台下尖叫声更大了，她不得不再次停下来，“OK，第四个入围者是157号爆风鼠……嘿！我说女士们，没必要这样吧，稍微顾及一下女性的尊严好不好！”根本没人理双色玫瑰，尖叫声仍然不断，双色玫瑰也没有办法了，“最后一个入围者是359号灾兽……好吧好吧，等都叫完了，我们再揭晓获奖者！”双色玫瑰发了大小姐脾气，吸盘魔偶也只好无奈地耸了耸肩，过了大约5分钟，台下终于安静些了。吸盘魔偶：“我们来看，获奖者是——喷火龙！”整个场子爆发了！连双色玫瑰的“请喷火龙先生上台！”都险些被压下去。

喷火龙：“谢谢，谢谢大家的热情支持！看到了，那位小姐，我也爱你！”喷火龙对着台下挥了挥手，顿时昏过去好几个女士，台下一片混乱，“总之，我要感谢大家对我一贯以来的支持，这个奖属于你们！”

Harry：时间过得真快，转眼已经到了最后一个奖项了。最后一个奖项是最低种族奖！有请皮卡丘和玛利露利！”

这边的小智险些将下巴惊掉：“什么？皮卡丘得了最低种族奖？”皮卡丘：“不是啦，我只是颁奖嘉宾。”

小智：“我说的嘛，还有皮丘呢……”

皮卡丘不理胡说八道的小智了：“皮卡皮卡，好紧张啊，这么多人在看……”“嗷——”台下一阵欢呼，把皮卡丘和玛利露利弄得莫名其妙，只好互相插科打诨：“你是大明星呢！”“嘿、嘿，你也是……”台下爆发了雷霆般的笑声，皮卡丘愤怒了，爆发出了电来——他们身后，被一群皮丘追得到处逃的小智正抱起皮卡丘：“快帮忙……”话没说完，就被皮卡丘刚才爆发出的电能给电晕了。那群追赶的皮丘礼貌地向皮卡丘鞠了一躬后，将小智抬到后台，用电把小智刺激醒后继续追赶他——这面汗流满面的玛利露利和皮卡丘已经开始宣布入围名单了：“去年天空之龙以680的种族值获得最高种族奖，而今年我们要找的是最低种族的精灵，入围者是——”皮卡丘：“入围的是10号绿毛虫，195；13号独角虫，195；191号向日种子，180；265号刺尾虫，195；298号利利鼠，190！”玛利露利：“而我们的获奖者就是——向日种子！”（台下立刻掌声雷动）

“为什么笨笨鱼和鲤鱼王没来参加？”“据说被暴鲤龙和美丽龙给关在家里不准参加，说要有长远打算，不图眼下利益……”“切——”

向日种子：“好激动啊，大家对我的鼓励真得好让我感动啊……”向日种子不禁流下了眼泪，哽咽了。皮卡丘：“呵呵，看来向日种子真的好开心，没关系，慢慢讲。”向日种子继续说，“谢谢大家对我们低种族精灵的关心，我要代表低种族精灵向大家表示感谢，口袋妖怪是一个大家庭，请不要忽略我们，更不要说谁谁是垃圾，毕竟没有我们，口袋妖怪就不完整了……”而台下，也一片安静地听着。

Harry：“谢谢向日种子的精彩演说！的确，口袋妖怪是一个大家庭，缺了任何一个精灵，它就不再完整，所以，今后大家要多多发挥低种族精灵的潜力，我们的对战规则也将做相应的改动。再次感谢各位，今天的晚会到此结束，再见！”



变脸的皮卡丘

上两次给大家介绍的周边喜欢吗？这次给大家换换口味，让我们熟悉的皮卡丘玩一次变脸，大家看能认出它变的是哪只PM吗？



文 ChinaGba 零式，明霄雨 编 铭风



NDS《牧场》初体验：怀着一份激动，终于入手了NDS版的《牧场物语》，第一感觉便是音乐出色。四季的音乐与前作相比，更加有活力，尤其是冬天的音乐，一扫以往沉闷的感觉，听着音乐，看着窗外雪花飞舞，冬天竟也可以那样的美。剧情出色从开头便有所展现：魔女和女神的对决导致了这一次故事的展开，玩家不仅要为了自己的牧场而努力工作，更要为了救出女神而努力，是不是很有成就感呢？游戏中还有8位可爱的MM等着我们去追求，与GBA版联机后追加原矿石镇上数位MM，爱情事件之丰富可想而知，还等什么呢，一同走进NDS版的忘忧谷吧！

矿石镇村镇建筑及居民杂锦——河童

本期和大家探讨一下牧场中和神话、现实有关的一些东西。在GBA《牧场》的女生版中，有一位非常不简单的隐藏结婚对象，它就是在住在后山湖中的河童小朋友。虽然极少有MM会青睐这位其貌不扬、结婚条件却非常苛刻的“小朋友”，但是关于他的传说真可谓“历史悠久”了，以致我们有时候不得不把它称为“老头”，而且他还跟我们中国有着莫大的渊源哦！

战国时代初期，黄河流域附近时常泛滥成灾，有些巫女为了诈财，便串通官员造谣河水中有“河伯”的存在，而想要平息洪灾，就必须每年居民付出大量金钱做法并且牺牲一位少女给河伯娶妻。这个传说传入了日本，“河伯”就变成了“河童”。它的形象也渐渐向其名字靠拢，被容为“身高如孩童一般矮小，背上有坚硬无比、刀枪不入的甲壳，脸上有鸟嘴，手指间还有蹼，头上长着吸盘”。《牧场》中河童的外形大致如此。至于它在日本的历史背景，相传是江户时代的建筑师在建造寺庙或宫殿等建筑时，流行一种巫术，即在纸条上写上人的名字，再将纸条塞入稻草人身体里。据说这样房子会盖的比较坚固，等到完工后便将不用的稻草人丢入河中，而河童就是这些被诅咒的稻草人幻化而成的妖怪。它的本领非常大，可以把动物引诱到河边，拖入水中吸它们的血，有时还会强迫路人与他挑战相扑，从没有人能赢过它，这使人们颇为烦恼。

除了这种略有些恐怖的说法之外，也有人认为河童虽然外表怪异、行为顽皮，但内心却单纯而善良，因为这个可爱的小东西也有不能克服的弱点，那就是喜欢吃小黄瓜。而且据说它头顶吸盘中的水就是法力的来源，水如果洒出来，它的法力就会减弱甚至消失。所以也有传说记载，有一个小孩为了制服他，先是故意送黄瓜给它，削弱它的戒心；再向它深深施礼，待它低头还礼时，就因为头顶的水洒了出来而法力全无，轻而易举地就被降服了！被





驯服之后，河童将会送给人类鲜鱼，而且还可以用它的法力保证农田灌溉！

看了上面的介绍，相信大家应该知道为什么游戏里面要送黄瓜给河童了吧(^0^)。在游戏里面，扔黄瓜(注：黄瓜即游戏中春天的“青瓜”)到湖中是我们要见河童仅有的两个方法之一。虽然它每次收到黄瓜后都说你烦，但是当你不厌其烦地送到11条黄瓜后，河童就开始失去法力被我们主角臣服了，哈哈，最后还乖乖的交出超级使用的蓝色力量果实。从此以后，使用道具所消耗的疲劳度将会全部折半，牧场中、矿场中又多了个深夜劳作的人……

游戏中另一个和河童有关的就是女生版中和它的婚姻大事了(还记得中国版本的河童么传说么……)。和河童结婚条件苛刻，除了传统的高好感度和大床之外，还需要满足以下条件：首先是向女神进贡20次之后，在她询问心上人是谁时选择“河童”，这样也可以同时使它对主角的爱情度增加，而且女神还会送主角礼物。其次是所有能出货的产品都出过、所有的鱼种都钓过、矿场内全部的物品都得到过，总之就是农业渔业采矿业三业兴旺；收集到9个河童之玉(在湖矿场的特殊层可挖到，提示一下，第一层的河童之玉是随机的，多进出几次才能敲到)；最后，要游戏满五年。五年似乎很长，但其实三业兴旺这个条件也非短时间内所能做到，等达到条件也差不多5年了。虽然笔者对这小朋友样子是不敢恭维，但不得不说河童相对于其他GG来说是比较容易追到的一个。因为我们不用担心情敌的问题(只有我们的主角才可能对它有兴趣-_-b)，而且送礼地点单一，时间随意，向后山湖里扔黄瓜即可。由于它居所非凡，向它求婚的方法也比较特别，只要在湖边使用青之羽毛即可。另外它的爱情度不会通过心的颜色来显示，送了黄瓜还要经常去试试求婚，哪天成功了还真是个惊喜啊。

河童结婚那天，所有小矮人都会到场，而那天主角也要牺牲一下主动去吻新郎，果然是人神有别啊！费这么大周折才和它结的婚，但婚后的它却长期不在家，主角MM操劳依旧，就连生孩子这样的大事，它也只是忽尔出现表示一下……到底和它结婚值不值得那就仁者见仁了。

虽然贵为神灵，它偶而也会出现在事件里，触发过帕布利为凯招揽顾客事件的人一定还记得，河童也曾经应邀到场。这帕布利的面子，也算是足够大了。另有一件趣事，就是在湖边用鱼竿不断空抛，也有一定的几率可以一睹河童的风采哦。

河童在日本是如此的出名，在2003年《周刊少年跳跃》上也连载了一部非常另类的短篇漫画《饲养河童的方法》，和传说中的不同，漫画中河童则是一只非常可爱的小怪物，虽然造型有些古怪，内心却一点都不坏。最后我们送上一些可爱的河童周边，希望各位会喜欢上这个小朋友。



▲这里是河童的故乡——远野。

▲古画中的河童。

▲可爱的河童毛公仔。

◀河童头抱枕，真想要一个啊。





文 火花天龙剑 桂木弥生 编 LIKY

艾雷布大陆社会学讲座（二）

上一讲，我们一起了解了艾雷布大陆中三个人口最为密集、文明程度最高的地区。把它们称之为大陆的核心，这的确不为过。但是，艾雷布大陆和我们所居住的大陆一样，也有少数民族群居的地方以及一些苦寒之地，还有被称为"神秘之地"的一些场所。



萨卡草原

按地图所示，在大陆的东边，贝伦的北方，伊利亚的南处，那里长长的一块大草原便是游牧民族们居住的萨卡草原。萨卡草原几乎是被群山所包围。只有极东的几处才和贝伦王国以及伊利亚地区接壤。如果想要从萨卡去利基亚，只有翻爬山路或是转道贝伦才行。这样的地理位置，使得萨卡草原的主要经济对象便成了和他们离得最近的贝伦王国。自然，处在两国交界处的贸易都市布露卡鲁也成了萨卡主要的文化经济要地。草原上有许多部族，而他们的统称则是"萨卡人"，细分的话，有库特拉族、罗鲁卡族、修迪族等等，其中库特拉族和修迪族是草原上两个最大的部族，一直以来都在明争暗斗。身为游牧民族的萨卡人，他们的风俗文化与其他各国相差巨大，往往其他几个大国的贵族都十分轻视萨卡人，认为他们是没有文化的野蛮人，当然这也与萨卡人常常参与佣兵工作有着很大的关系。一直以来，和萨卡人关系相处最好的就是贝伦人，不仅是在贸易上，就连在思想观的层面上两地的人民也十分相似。特别是在布露卡鲁，萨卡人和贝伦人的结合是十分常见的。就算是到了战争时期，贝伦的西方军进驻了萨卡草原，也并未在那里采取直接性的统治，这其中除了顾及到萨卡人团结起来的强大军事力量，再就是考虑到了两地军民之间许多年结成的感情之绊。



▲尤迪尔司祭的萨卡草原讲座。


▲大草原上的这种帐篷，就是游牧民们生活所必备的。

伊利亚地区

伊利亚地区位于艾雷布大陆的东北方，是大陆的寒带地区。那里常年飘雪，人烟稀少，可以说是大陆上最少有人居住的地方之一。因为气候的原因，伊利亚的农业极为落后，居住在那里的人全是靠着外界的援助和商卖活动，才能得到食物。因此，在那种逆境中生活下来的人，都有着无比坚强的意志。自从骑士巴利冈成为八神将而声名远扬后，伊利亚的骑士团才得到了大陆上人们的认可。自那时起，伊利亚就成为了一个佣兵国家，他们靠着外出拼命赚钱来养活家中的老人和小孩。但就算是如此，伊利亚地区贫困的局面还是没有改变。在大陆上有一种动物是伊利亚地区特有的，那就是天马。天马出生在这里，不怕寒冷，可以在其他坐骑类动物无法作战的寒冷天气中发挥绝大的战斗力。但是更让人奇怪的是，能驾驭天马的只有女性，男性就连接近天马都不能。对此，外界不知情的一些浪漫主义者还戏说道，不是纯洁的处女是无法得到天马的认可。当然事实上并非如此荒谬，在天马骑士团中不少中坚力量都是已为人妻的女性。她们不仅是骑士团的中坚力量，还是活跃在


▲雪山，冰暴，这些在伊利亚是常见的。

伊利亚政坛中的巾帼英雄。就是因为天马骑士团是伊利亚地区的主战力，所以在伊利亚，女性的地位明显高过男性。据天马骑士团的法瑞娜同志称，男性在伊利亚只能去干苦力活或是去地里种种菜。说回天气，很多人会奇怪，为何和伊利亚离得十分近的萨卡却是阳光明媚。这个问题很简单，我们可以看一下地图，伊利亚与萨卡之间隔着连绵的高山，也就是这些高山挡住了伊利亚的冷空气。寒冷的气候使伊利亚蒙上了一层神秘的面纱，被人称作“冬将军”的冰暴以及传说中雪山的冰龙，这些都是人们一提到伊利亚便想起来的。顺道说一下《烈火之剑》的女主角妮妮安，她就是出生在伊利亚地区。



▲如图，高山挡住了寒流，所以萨卡地区阳光明媚。

西方三岛

自古这里便是犯罪者以及狂战士们的居所，又被人称为野蛮之地。西方三岛属于艾特鲁利亚王国的管区内，但一向以文化艺术著称的艾特鲁利亚王国在管理此处时却显得力不从心，面对着那些穷凶极恶的狂徒，一些一贯养尊处优的艾特鲁利亚贵族便无能力以对。山贼、海盗在那里横行霸道，一般老百姓只能在艾特鲁利亚王国所管辖的范围内生活，有的百姓则因为当局无法很好地保护他们，便不得不自己拿起武器和匪徒们战斗。因此，许多该地区的百姓，从一出生便开始习武，学习如何在这种混乱的环境中生活。西方三岛的冶铁业是十分发达的，艾特鲁利亚王国的用铁几乎全部都是出自于此。不仅如此，因为铁的质量优秀，其他地区，特别是武器制造业十分发达的贝伦常常大量购入西方三岛的铁。虽然西方三岛十分危险，但极高的铁矿利润使得在西方三岛任官成了一件大美差，在此任职的官员都可以借此大肆中饱私囊的。而在《封印之剑》时代，就是因为那里的总督压榨；老百姓，山贼又四处横行，这才得当地居民组成了反抗组织。可能是和大量的矿山工作以及四处都是山贼、海盗有关，西方三岛出身的战士大多钟爱斧子，就连当年传说中高过常人三倍、吃人为食的石巨人凯雷斯似乎也是使用斧子的能手。（西方三岛似乎也十分盛产“怪物”。）


▲西方三岛还包含着许多小岛屿，它们都是由桥连接着。

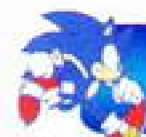
纳巴塔沙漠

一片望不到尽头的沙漠，白天的高温可以将人烤干，晚上的寒流又可将人冻死。所以一直以来，没有人敢来到这一片死亡之地，就是千年前，人龙战役时，这里还是一如既往的安静，不论是谁，可能就连神也无法改变这片地狱。当我们走进这片沙漠，来到它的中心部，我们就会发现一些巨大生物的骸骨。有人说，那是龙族的骸骨，也有人说那是巨大的史前生物的骸骨。不仅是骸骨，在这片沙海中还有许多太古时代文明的遗产，那些埋藏在沙海下面的古物，就连大陆上两个全能的先知，阿特斯和奈鲁卡鲁对它们也是充满着疑惑和好奇。理想乡，是由神龙族与一些迷途的旅人以及生长在纳巴塔沙漠的守护者一族组成的。不只是理想乡，沙漠中还有一个生活了多年的盗贼团，他们祖祖辈辈生活在这里，不断地袭击来到这里的旅行者，也不断被旅人们所击败。除了“理想乡”的住民和沙漠盗贼团，与纳巴塔沙漠中还有一个传说的“族”在活动着，他们便是“骸之民”。我们不知道他们来自何处、是不是居住在这里，但第一次见到他们，便是在这个纳巴塔沙漠之中。据目击者说，他们身批黑袍出现在沙尘暴中，虽然有些看不清他们的脸，但在那黑袍的下面似乎是一张骸骨般的脸。至于那位目击者，他就是那位手拿“霸者之剑”并“骸之民”交过手的少年阿鲁。

魔之岛维罗尔

魔之岛维罗尔是鲜为人知的，除了生活在港口或是常年出海的人，几乎没有人知道它是什么，它在哪里。魔之岛维罗尔位于利基亚以南，那是个被浓雾和茂密森林所包围着的小岛。因为登上那里的人无一生还，所以它被称为“魔之岛”。魔之岛维罗尔上最著名的建筑就是当年龙族大量迁移所建造的“龙之门”。而龙族为什么要在此建造“龙之门”，至今都是一个谜，但从岛上的一些遗迹建筑以及奈鲁卡鲁曾在此练得一身法力来看，此处过去似乎和魔法、宗教有很大的关系。





索尼克专递 VOL.14

ソニックエクスプレス
SONIC EXPRESS

第四章 战士之魂

文：NaNa.YX



在空荡荡的屋子里，Sonic和Shadow却真切地感受到在这寂静之中隐藏着一种躁动不安的气息。怀着好奇与不安的心情，两人来到了那被贴满咒符的小阁楼门前。

“只剩下这里了，不进去的话，这里的‘主人’好像不会让我们离开的吧？”Shadow轻蔑的一笑，拿起C.E对准了那充满诡异的咒符之门……“Chaos Spear！……”

“呜哇啊啊啊啊啊……”忽然之间，数十只混沌之箭射中了Sonic，顿时间，Sonic变成了炭条……“Hey man！Look out！你想杀人（刺猬）啊！！！！！！>口<#”Sonic暴怒ING。“哼！还会说E文，看来你还死不了呢！”Shadow不当一回事地轻轻说道。“不过……真的很奇怪，我明明要打的是门，不知怎地，居然会……我可是从未发生过这样的失误啊……”Shadow不解地看着C.E解释道……“唔！？”此时，一个微弱光芒从炭黑的Sonic身上显示出来，Sonic赶紧顺着光芒摸出了刚才一直带在身上的那个在书柜旁发现的符文挂饰。就在挂饰出现的一瞬间，门上的咒符一起发出了光芒，并和挂饰一同飘了起来，然后消失。接着，那原本被封锁的阁楼门缓缓地打开了……

那原本充满谜团的小阁楼，现在正毫不保留地让两人进来窥视它所隐藏的所有秘密。

“什么嘛！还不是和下面一样，空无一人……”Sonic有点儿失望地抱怨道。

“哼！所以说你还不是一般的笨呢！”Shadow抛下斜着眼的Sonic在一旁，自顾自地探索着这个“最后”的房间。“很明显的，这里的布局格调和下面的完全不同，好像是专门为小孩子准备的……而且……‘主人’好像要跟我们打招呼了哦！”“你的躲猫猫技术太差了啦！我们的Shadow大人已经发现你了，你就乖乖地出来招待一下你的客人吧！”Sonic依旧是一副漫不经心的样子，不耐烦地说道。

就在此时，两人的身后同时出现一个太古之光，紧接着，其中的一个太古之光飞到了房间中央，淡淡的、渐渐地呈现出了一个影像。Sonic和Shadow相对一笑，摆出了战斗的架势。当这个影像完全清晰了以后，两人虽说有心里准备，但还是不禁打了一个寒战。因为……那是个3000年前就消失了的Knuckle族的战士，而且即使“他”的影像清晰了，但Shadow／Sonic还是能透过“他”看到了“他”身后Sonic／Shadow。就在两人还在发愣的时候，那个战士猛地冲向了Shadow，一拳打飞了Shadow手上的C.E。

话梅杂志&3DM-SMV

"什么！？"两人几乎不敢相信自己的眼睛。那个灵体居然能够做实体化的攻击……



说时迟那时快，Shadow还没来得及反应，就被一记Knuckles一族特有的铁拳攻击重重地打飞到墙上，在一旁的Sonic不容分说，立马卷成了一个蓝色的刺球，以他一贯的作风，对那个战士之魂展开了一阵速攻。直到那个战士的影像渐渐地淡化到消失了，Sonic才停止了攻击。

"Too Easy！"Sonic对自己的这次攻击十分地满意，正得意地站在房间中央的桌子上向Shadow炫耀着。突然间，他的双手被一个没有体温的东西抓住了！"What？……哇啊啊啊啊啊！"那个烦人的战士再度出现在Sonic的身后，并毫不留情地抓住他的双手将他狠狠地摔到了另一边的墙上。当那个战士对着Sonic缓缓地举起拳头的时侯，Shadow也捡回了他的C.E。但是当Shadow用C.E瞄准那个战士后，他猛地发现，那个战士的拳头并没有砸到Sonic的身上，只是高高地举在半空中，迟迟没有落下来。可是，这一刻仅仅停止了几秒钟，Shadow在那个拳头落在Sonic身上之前，顺利地使出了"Chaos Control"。一道耀眼的绿光迅速充满了整个房子……

"哥哥……求求你……不要……杀…我……呜呜呜……"一个小小的Hedgehog身影出现在一个正在燃烧的废墟当中轻声地哭泣着，一个紫红色的Echidna战士站在他的面前呆呆望着他……

在一个祥和富裕的Echidna村庄里，紫红色的Echidna战士推开了一扇房门。"哥哥——你……回……来……了……"那个小小的Hedgehog伴随着一阵欢快的歌声快速地奔向那个战士。战士一弯身子抱起了这位可爱的小朋友，微笑地说道："我说罗克啊，我不是告诉过你，我不在的时侯你不能离开小阁楼的吗，怎么你又不听话了。要是被别人发现你可就糟了！""唔……可是……可是……人家真的很无聊嘛……再说我也没有被别人发现……"叫做罗克的小Hedgehog很不高兴地嘟起了小嘴巴。"唉！好了好了，我看我们还是快去准备晚餐吧！"紫红色的Echidna战士无奈地微笑着把小罗克领到另一个房间里去。

"不要啊啊啊！"画面一转，立即传来一阵撕心裂肺的惨叫。只见Knuckles族族长带领着几个K族战士捉住了罗克，另一旁的紫红色战士也被几个K族战士牢牢地抓住。族长狠狠地瞪着那个紫红色战士，十分愤怒地撤诉着他："你这个叛徒真是我族的耻辱！我们Echidna族和Hedgehog族一直都是敌对种族，族中也有明令禁止我族人与敌族来往。可是你这家伙不但看到敌族人不将其处死，还偷偷地收养着这个敌族的小崽子！你要为此而付出代价！你将成为明天神祭时的祭品。和这小鬼一起……"族长缓缓地转过头去，以一种极度藐视的目光死死地盯着小罗克"接下来……就先把你送进'祭间'里呆着吧！""等等！族长！"紫红色战士猛地挣扎着想要起来，但还是被那几只沉重的大手死死地压住了。紫红色战士不禁急得快要掉眼泪了"族长，我……我求求你！不要，不要把罗克关进那里，他……他不会游泳的啊！所以……我求求你……""哼！反正都是活不过明天的了，再说他进不进去也由不得你。别管他，马上把那个小崽子送去'祭间'！"

第二天早上，在蛇头神殿缓缓地张开了嘴巴，从里面飞出了两个随着太阳的升起而出现的太古之光，一同飞向了村口旁的一间房子里………

耀眼的绿光渐渐地消失了，Shadow回过神来，正想和Sonic一起离开这房子的时候却发现Sonic早已不在这个小阁楼里了。"可恶！那家伙到底跑到哪里去了？"Shadow正要走出房子时，被一个比较小的太古之光拦住了……



第四章 完

话梅杂志&3DM-SMV

Vol.14

文 kenyo 编 LIKY



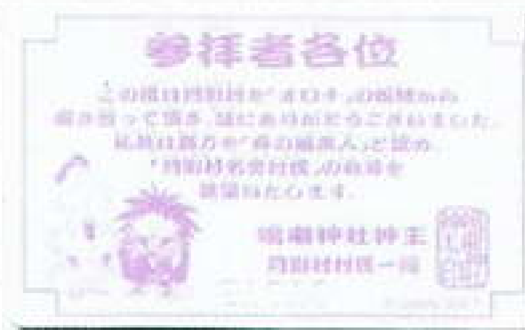
不可思议的迷宫

《西林》的新作迟迟没有消息，让FANS心焦，而近日更有一则令FANS心痛的消息——Chunsoft被日本一家手机游戏的制作公司DWANGO所收购，这会给Chunsoft带来怎样的变故？Chunsoft以后的软件制作方针又会发生改变？实在令人担心，希望"《西林》系列"不会就此绝响。好了，下面我们来看看《西林》的周边来怀念怀念吧，如果你是"真FANS"，看到这些周边肯定会流口水的。

《风来之西林》珍稀周边检阅



▲突破《西林GB2》的隐藏迷宫"锻冶屋的灶"获得真风来人的称号后，把出现的风来人分数、ID编号和密码抄到明信片上寄回，先寄到的100名玩家就可以获得此终极梦幻赏品"盗贼鳐鱼玩偶"。盗贼鳐鱼这个怪物由于具有偷盗的能力和可爱的外形而倍受玩家喜爱，现今人气度排名第三。









▲《月影村GB》爆机后，将出现的密码抄到游戏附带的明信片上寄回，先寄到的10000名玩家就可得到此"鸣龙神社"的纪念卡片和"月影村名誉村民"的表彰证书。当时也许国内有不少玩家都不明白那个密码是干什么用的，就是用来参加这个活动的。



▲突破N64版《西林2》的隐藏迷宫"不倦之间"后，将出现的密码寄回，先寄到的100名玩家就能得到此梦幻赏品琴塔拉玩偶。



◀▲在Gpara网站预约《西林GB2》的预约特典，玛姆鲁的便携式手提照明灯，灯泡就装在玛姆鲁的两个耳朵里。是不是很想要一个来用啊？可惜是非卖品，残念。



▲2005年1月份Chunsoft在官网举行的抽奖活动的赏品，制作精美的DoCoMo P900i手机外壳，只有付费玩手机版《风来之西林Extra》的玩家才有资格参加抽奖。手机外壳有西林&飞鸟、玛姆鲁两种款式，共有40名幸运玩家得到。其实这两款手机外壳已经在2004年的TGS上作为抽选奖品送出过100个了。

诂梅杂志&3DM-SMV




▲《西林2》发售前在TGS现场试玩赠送的练习簿，从赠品也能看出《西林2》主要定位于低年龄的用户层。

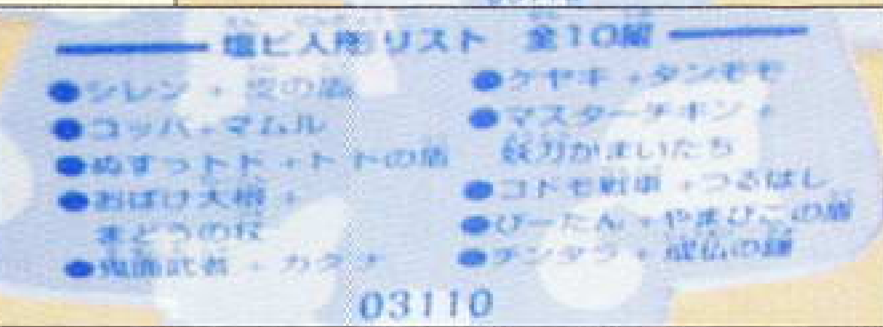

▲DC版《风来外传》的官方活动赏品，飞鸟的钥匙圈，铭牌上刻有玩家的名字。突破钢贺隐穴迷宫后，把出现的分数和密码抄到游戏附送的明信片上寄回，先寄到的1000名玩家就可获得。



▲在1click网站预约购买《风来外传》PC版的预约特典，玩家将会随机得到其中一款外传人物的500P网络购物卡（webmoney），一共有3种款式。此举主要方便一些玩家用于购买外传官网的包月在线帐号以便下载新迷宫。





▲▶GB版《月影村怪物》发售时同时销售的一种饭团形状的清凉饮料，Bandai出品，随机赠送10款西林手办模型的其中1款，要收集全部种类可要喝不少饮料呢。这10种手办模型的组合分别为：西林＋皮盾，小榉＋小猫，柯帕＋玛姆鲁，大鸡＋妖刀，盗贼鳐鱼＋防盗之盾，小型战车＋鹤嘴镐，萝卜怪＋魔道之杖，皮蛋＋回声之盾，鬼面武者＋武士刀，琴塔拉＋成佛之镰。






◀SFC版《西林》发售前在各游戏销售店铺发放的宣传广告海报，虽然收藏价值不高，但是对真正的FANS来说，应该不会去考虑这点吧，而且现在也很难找到了。


▶某位西林FANS自己DIY的“摇摆的土玩偶”（くねくねハニー）的手办模型，做得很神似，而右图就是遇上高达军团怪物房间的场面。（笑）

话梅杂志&3DM-SMV



文 黄金の骑士　编 LIKY

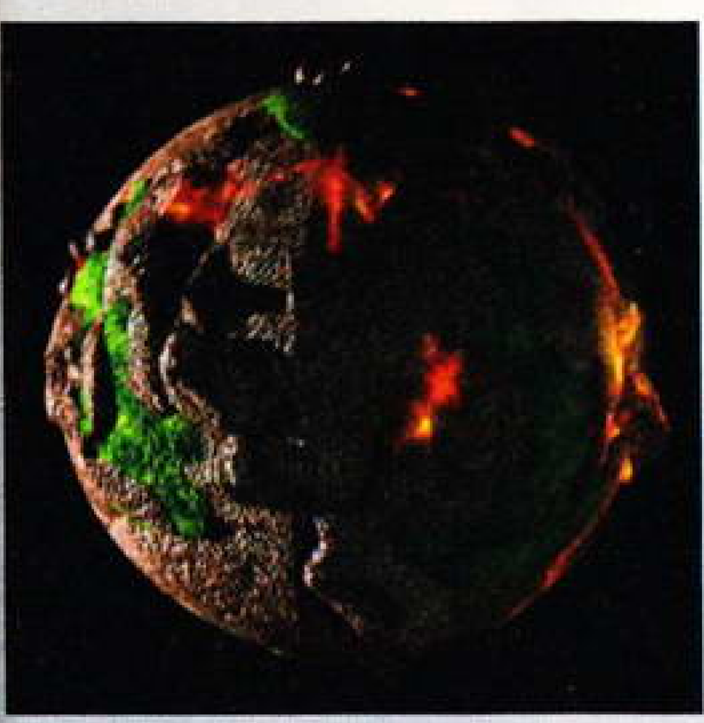
消失了3辑的“银河战士专页”再次复出了，这次由黄金の骑士为我们来讲解讲解“《银河战士》系列”的地理知识，我们来看看系列作品中出现的那些神秘莫测的星球吧。

《银河战士》之地理篇

ZEBES(也写作ZEBETH)

出现作品：《银河战士》、《超级银河战士》、《银河战士 零点任务》

它是恒星FS－176所属星系的第二行星，总质量约为480亿亿吨，即4.8×10^{18}吨(比地球略小，地球的质量约为6.0×10^{18}吨)。鸟人族(Chozo)曾有在此生活，地表及地下有大量鸟人族遗迹，这里也是萨姆斯儿时曾经生活过的地方，后不知何原因被废弃，被宇宙海盗所利用(在电子漫画版《银河战士》中ZEBES似乎仍是鸟人族的主要居住地)。在游戏中它是以宇宙海盗的基地身份出现的，由于行星地质坚固，宇宙海盗在其内部开凿有复杂的结构(地道战？汗)，主要由BRINSTAR、CREATERIA、MARIDIA、NOFAIR、TOURIAN等几大区域构成，各区域之间有通道相连。在《银河战士》中萨姆斯将之破坏，但宇宙海盗又秘密地重建了基地。在《超级银河战士》结尾时由于启动自爆系统而在银河中永远消失。


▲这颗行星就是初代《银河战士》的舞台——ZEBES。

SR388

出现作品：《银河战士II 萨姆斯归来》、《银河战士 融合》

关于它的资料不是很多，只知道它也是一颗行星，所属星系不明，质量不明，是Metroid和X的原产地。其地理环境同ZEBES行星较为相似，同样残存有神秘的鸟人族遗迹和复杂的地底构造。SR388上栖息着各种形态的Metroid，从最低级的Alpha形态到最高级别存在的Queen Metroid(Metroid女王)。Metroid曾经是这里的绝对优势种群，但后来萨姆斯将所有Metroid全部消灭(《银河战士II 萨姆斯归来》)，破坏了SR388上的生态平衡，一度蛰伏的病毒形态生物X开始迅速增殖，成为新的优势种群。在《银河战士 融合》的结尾，SR388遭到了萨姆斯控制的科考空间站撞击，目前状况不明。

B.S.L空间站

出现作品：《银河战士 融合》

全称Biologic Space Labs。它隶属于银河联邦，是一个巨大的科考空间站，在SR388上方以人造卫星的形式运行，对SR388进行科

话梅杂志&3DM-SMV

考研究。空间站由一个主基地和六个分区构成，通过一个中转平台和多部电梯相连接。主基地里是控制室和科考人员的生活区，各个分区里则模拟了SR388各地区的生态环境，如热带、黑暗、寒冷、地底熔岩等环境用于生物研究。表明上看来这个空间站完全是用于和平研究的目的，但在空间站的内部隐藏有一个极密实验室，银河联邦在这里秘密地对Metroid进行研究。后来萨姆斯战斗服的碎片被运至空间站，上面残存的寄生体X复制了萨姆斯(即SA-X)，利用萨姆斯的超强能力冲破了隔离间，使X的各种模拟体占领了整个空间站。最后萨姆斯启动自毁系统将它撞向了SR388，B.S.L空间站因此消失。



▲《融合》开场画面中出现出的B.S.L空间站。

TallonIV

出现作品：《银河战士PRIME》

它与ZEBES同属恒星FS－176星系，质量为510亿亿吨(5.1×10[18]吨)，亦曾经有鸟人族栖息，残留有神秘的遗迹。行星地理环境较复杂多样化，既有冰天雪地的Ice Valley，又有炙热难耐的Lava Caves，还有生机盎然的Tallon Overworld。从辽阔的星空俯视TallonIV，可以看到一个很显著的陨石坑，就好像是一个巨大的伤疤。因为曾经有一块质量极大的陨石撞击TallonIV，给它造成了巨大的破坏，更可怕的是随陨石带来的Phazon矿石毒化了水源、土壤、生物，使整个星球的生态系统处于崩溃边缘。为了阻止情况进一步恶化，鸟人族在陨石坑上建立了巨大的封印神殿。在ZEBES被萨姆斯第一次破坏后，宇宙海盗的一支残部将TallonIV建立成了新的基地，但最后仍被萨姆斯成功摧毁。


▲这是被冰雪覆盖的TallonIV。

Phazon

出现作品：《银河战士PRIME》、《银河战士PRIME2 暗之回响》

它最初是在行星TallonIV上被发现的，不知来源于广袤宇宙的何处。Phazon矿石具有强烈的放射性，而这种放射性具有奇异的特性，能够改变细胞结构使生物发生变异、狂暴化。受Phazon影响TallonIV的生态环境产生了巨大的改变，很多生物产生了变异，就连曾经居住在这里的鸟人族也无法幸免。在行星Aether上，Phazon出于某种神秘的原因只存在于黑暗世界中。利用Phazon矿石，宇宙海盗展开了变异研究，对诸多生物进行试验，并成功开发出了多种Phazon化的生体兵器，最杰出的作品当数可自我修复、隐形的Omega Private和可多段变身、实力超强的Metroid Prime。

Aether

出现作品：《银河战士PRIME2 暗之回响》。

由于是在最新作品中出现，所以详细的资料不是太清楚，所属星系不明，质量不明。由于一次行星规模的陨石冲击令时空发生了扭曲，Aether被分裂成了两个不稳定的部分：光明世界与黑暗世界，两者相互影响相互依存，可以说一个是另一个的“回声”。光明世界就如同我们普通的世界，而黑暗世界则漆黑一团，充满危险，仅仅暴露在黑暗中就会令萨姆斯受伤。光明世界里居住着一种被称为Luminoth的种族，黑暗世界则居住着被称为Ing的种族，他们之间进行了多年的战争，都企图将另一方完全摧毁。行星上也有残存的宇宙海盗，他们发现了通过Portal自由出入两个世界的方法，而且在黑暗世界中发现了《银河战士PRIME》中出现的Phazon矿石。这么看来也许把Aether一分为二的那块陨石就是撞击TallonIV的巨大陨石吧。


▲萨姆斯的飞船正向Aether飞去。

话梅杂志&3DM-SMV

文 太阳黑子工作室 全能的调停者 编 雷伊







逆转剧场 VOL.14



逆转CASE10：被盗走的逆转



案件回顾 真宵和春美的故乡——仓院之里马上就要在高菱屋百货举行仓院之里秘宝展了，但是就在展会即将举行时，展会上的重头展品“仓院之罐”却不翼而飞了。根据警方判断，本次盗窃案很有可能是怪人☆假面MASK所为。就在警方对怪人的正体毫无头绪时，一名叫做天杉优作的男子却向警方自首，承认自己就是怪人☆假面MASK。这其中到底有何蹊跷，而在这起盗窃案的背后，是否又隐藏着更深层次的阴谋呢？

人物关系图





被告 天杉 优作 あますぎ ゆうさく

PROFILE：曾经是保安公司的员工，同时也是大名鼎鼎的怪人☆假面MASK。为人十分懦弱，给人以很不可靠的感觉，说话细声细气，并且有时说话时声音还会越来越小。“天杉”这个姓可以写成“甘すぎ”，意思就是很“不成熟、太天真”。而“优作”这个名则取自于著名日本影星“松田优作”，玩过《鬼武者2》的人应该都会对这位优秀的男演员留下深刻的印象。



诂梅杂志&3DM-SMV



被害者 毒岛 黑兵卫

ぶすじま くろべい

PROFILE: KB保安公司的社长，于仓院之罐被盗当天夜里遇害，尸体在保险箱中被发现。毒岛是一个视金钱为生命的家伙，为了获取金钱经常不择手段。因为KB保安公司这个名字是一早就想好了的，所以说作为社长的男子，巧舟就决定让其名和姓的开头字母定为K和B，于是就有了“毒岛黑兵卫”这个名字。至于“毒岛”这个姓，主要是来自于巧舟之前看过的一部小说。当人设岩元辰郎将毒岛的设定画完后，巧舟竟然发现画上的毒岛长相和他的某个后辈十分相似……





真凶 星威岳 哀牙

ほしいだけ あいが

PROFILE: 自称为名侦探的家伙，说话极其做作，经营着哀牙侦探事务所，并以追捕怪人☆假面MASK为自己的目标。在怪人发出盗窃预告单前，哀牙侦探就受到了华宫雾绪的委托担任警备一职，但最后仓院之罐还是被华丽地盗走了，因为，在怪盗作案时，他自己也正在作案……“星威岳哀牙”这个名字可以写成“欲しいだけ 爱が”，前后顺序变换一下的话就成了“爱が欲しいだけ”，意思就是“我想要的只有爱”。另外，“哀牙”这个名字巧舟原本是想用在哥多检察官身上的，后来阴差阳错地奉献给了这位“名侦探”。





相关人物

天杉 希华

あますぎ まれか

PROFILE: 天杉优作的妻子，与性格懦弱的优作不同，希华为人非常爽快，并且十分喜欢挑战刺激的东西。喜欢飚车的希华穿着一身非常时尚的赛车服，非常讨厌拐弯抹角的事情。希华虽然是一位美丽的“人妻”，但却有着爱花钱的劣习。“希华”这个名字来自于巧舟先生一位青梅竹马的女性朋友。







华宫 雾绪

かみや きりお

PROFLIE: 前作中人气超高的雾绪这次又登场了。这 次的她将长发扎起，给人以非常明快的感觉。 作为前作中王都楼真悟经纪人的她摇身一变，成了高菱屋秘宝展的宣传与策划。在怪人发出盗窃预告单前就委托了星威岳哀牙担任会场的警卫，但宝物最终还是被盗了……



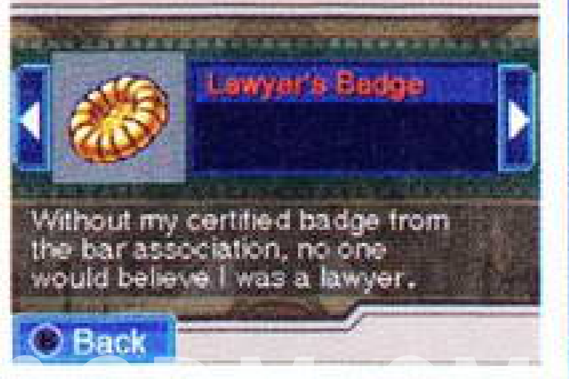




美版《逆转》新作名称正式决定！

日前，Capcom对外宣布了原本开发名为《Gyakuten Saiban》的美版NDS《逆转》新作的游戏名称。游戏现已正式命名为《Phoenix Wright：Ace Attorney》（《成步堂龙一：王牌律师》），其中Phoenix Wright是成步堂在美版中的新名字。游戏目前还没有公布具体的发售日期。





话梅杂志&3DM-SMV

大家来做 掌门人SP

大家好，欢迎各位来到属于大家的掌门人，近来NDS和PSP的价格越来越趋合理，不知道又有多少玩家入手了。LIKY在levelup开了读者意见收集帖，收到了广大读者热心的意见和建议，众小编先在此感谢各位了。当然，对于没条件上网的玩友的意见，小编同样重视，无论是来信、来Email、还是在levelup直接发帖，小编都会一一细看的。好了，下面开始掌门人的正题。

提个建议，可不可以让出两页纸让玩家们自己交流心得呢？那样会更贴近读者的距离。

广西 潘炳林

其实自由谈栏目就是给大家讨论游戏的，不过对文笔和篇幅有些要求。如果要和众读者及小编联系，LIKY弄的levelup论坛倒是小编与众读者们聚集的网上乐园。



▲有种你上来？老娘砍了你！

小弟有几个问题问一下：雷伊是喜欢S·RPG还是A·RPG？马修是不是像书上那么帅？

雷伊是剧情派的，剧情好的他就喜欢，所以尤其喜欢AVG游戏。马修嘛，只能透露一点，马修本人比小编形象更加“男人”。

你们第9辑送的那个套子偶好喜欢哦！连文曲星都能装下，那个星期四，我将文曲星装到套子里带到学校后，同学看见都以为我买了NDS了，可拿出套子里的东西一看，都晕倒了……

张婷

那个套子确实挺宽松的，铭风的普通版PSP就用那个NDS套子装的，这些都是小编设计时没有想到的。

我是一个拉丁舞学者，擅长“舞”艺的我竟然爱上了游戏，我自己都不敢相信。这大概是缘分吧？《掌机王SP》带来的精彩和兴奋让我深深陶醉，就像我对拉丁MUSIC一样。小女子有一个小小的意见就大胆提出来了，希望你们能成立会员俱乐部，大家一年一次派对，让大家交流一下。

上海 商姣艳

马修也很喜欢热情奔放的拉丁舞哦，可惜马修只会看，不会跳的。说到俱乐部，实际上交流空间本身就起着让读者间相互认识交流的作用。

从GB到GBC，再到GBA，之后又是NDS，掌机之路正在越走越宽，想想那时黑白画面中一个个人物的可爱的图像，到现在的双屏3D的精彩镜头，真令我玩兴大增。

陈鑫郁

是啊，时间过得真快，当初马修熬夜玩《热斗96格斗之王》时的情景现在回想起来好像就像在不久前，实际上，那已经是7年前的事了……

表砸我是什么意思？应该是别砸我吧。

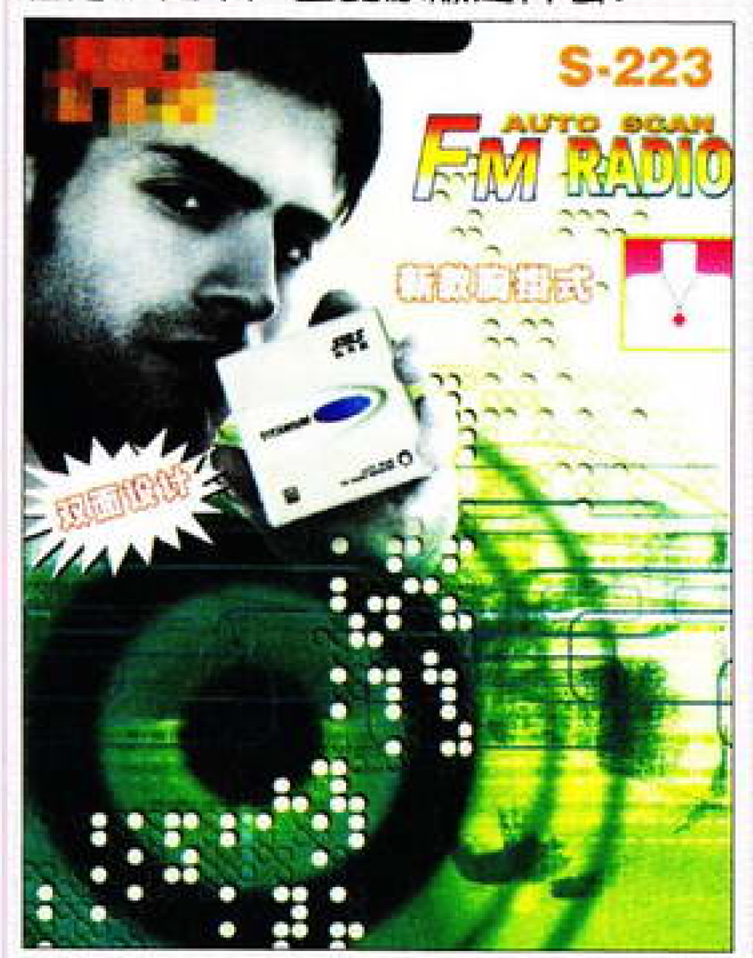
曾雨彬

没错，这是小编校对疏忽，让这句网络用语钻了空子，其实在这个网络大为普及的年代，很多网络用语也为越来越多的人熟悉，然而考虑到还有众多玩友并不上网，所以《掌机王SP》上也不会再使用任何仅在网络上流传的词语，如表（不要）、酱紫（这个样子）等，各位读者为《掌机王SP》挑BUG时也把这一点算进我去，而大家投稿时同样也注意不要用网络用语。（大家互相交流的掌门人和交流空间除外。）



考考你的记忆力

下图是国内某收音机包装上的广告，大家觉不觉得眼熟？考考你的记忆力，这个广告的原版是什么？



此图片为浙江的沈大辰玩友提供，特此提出感谢！

小编们最近辛苦了吧！我也有同感啊！每天的作业暴多，但还好，宿舍里有NDS和GBA玩，还算是比较欣慰。小编们不要累坏了身子哟，我不能没有你们，不能没有《掌机王》啊！

杨龙 韶关

用作业形容倒也挺贴切的。不过对于小编来说，做出让大家喜欢的掌机杂志似乎比学生时做作业更有动力哦。

你们好，我是贫穷落后的单小强，小强！问马修大哥个问题，GBA不是有个无限通讯的周边吗？有了它能否和NDS联机？两台NDS玩GBA游戏可以无线联机吗？

单小强

这个问题马修和LIKY当初专门还研究过，并做了实测，得出来的结果是NDS不能和插了无线通信装置的GBA联机，而两台NDS也不能联机玩GBA游戏。

听说有个叫《口袋妖怪-祖母绿》的游戏要在GBA平台登陆了，是真的吗？是"《口袋妖怪》系列"RPG的续作吗？《掌机王SP》怎么不见有相关的报道啊？

wai—kuraki

《祖母绿》就是《绿宝石》啊，只是翻译的名称不同而已，游戏都是一个游戏的。

问问小编们我一直最关心的问题，就是传说中PSP摄像头周边，到底是来自官方的消息还是其他什么途径？到底是否真实啊？如果会发售的话，效果能跟现在一般四五百万像素的照相机比么？如果出了这个的话，我好几个朋友估计都会对PSP出手，呵呵，像他们年龄比较大的，对游戏已经没有以往的热情了，不过我还是要支持游戏继续下去！

唐人

PSP摄像头的确是官方消息，2004年E3展时索尼就公布了，不过摄像头的像素一般都为30万像素，跟400、500百万像素的数码相机绝对没法比。

《掌机王SP》征稿启事

向读者征稿以来，小编们收到了不少读者们投来的稿件，发现不少玩友大有潜力，欢迎各位玩家继续努力踊跃投稿。征稿栏目如下：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

投稿请寄至地址是兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020　或发Email至pgking@263.net

意见建议大碰撞

能不能少弄些GBA的游戏报告？毕竟掌机马上就要走入次世代，要跟好时代的脚步嘛……

残酷な天使

现在的掌机王SP简直快变成《掌机王DS&PSP》了，GBA游戏的攻略变少了，相比之下前线狙击和特快专递这种一笔带过的栏目却占了全书的1/3，这样好象有点“多而杂”的感觉，以前那种细致的感觉找不到了。从vol12看来GBA内容只占到了约1/3的篇幅，对于我这种还没钱买NDS和PSP的人来说简直伤心死了……还有就是你们好象不重视女生的存在哦，应该再介绍一些适合女生玩的游戏，比如说《大金刚 摇摆之王》这种。

clairegao

无论是平信、Email还是levelup论坛，关于选材方面都是焦点话题之一，这是新掌机价格居高不下时游戏杂志所必须正面的矛盾，一方面，GBA（SP）渐渐退出历史舞台；另一方面，价格居高不下的NDS和PSP尚难以完全普及。即使购入新主机的玩家，也大都是PSP和NDS选其一。现阶段，小编能做的就是把新游戏第一时间介绍给大家，以使购入新主机的玩家能及时获得资料；而尚未购入新主机的玩家，日后买新主机后只要翻翻书就能立刻用到。而GBA游戏，新游戏已经出得很少，但小编仍会把精彩的二线作品介绍给大家，而如《真·三国无双ADVANCE》、《机战OG2》等的GBA末期大作，我们同样会大篇幅地做攻略研究。女生游戏是个好建议，我们会采纳并注意。

能不能多介绍一些手机游戏呀，手机游戏也是拿在手里玩的嘛。

大白兔

个人认为既然是掌机杂志，手机游戏就不必介绍了，多介绍掌机才是“掌机王”呀！

bew89631139

手机游戏和掌机游戏有时确实难以理清个中的是非瓜葛。说不是掌机，却有着掌机游戏的便携性和趣味性；说是掌机，但手机游戏却有着完全自有的特殊性，因此，目前形势下，一方面《掌机王SP》不会将手机游戏和GBA、NDS、PSP游戏一同作为主流掌机游戏来介绍，另一方面，我们会不定期地以专题形式为大家介绍手机游戏。

继续期待大家的意见和建议

《掌机王》和《掌机王SP》的成长，离不开各位读者们的支持！把您的批评和建议发过来吧，让小编们及时发现自己工作上的不足之处以便及时改正。为了让属于你、我和大家的《掌机王》、《掌机王SP》与大家更贴心，成为真正属于各位掌机玩家的读物。各位掌门人，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。

或发Email到pgking@263.net，也可登陆www.levelup.cn论坛提出意见和建议。

通知

刊登于《掌机王SP》第12辑的第10辑中奖名单上的一等奖获得者、深圳市罗湖区的朱伟强玩友，见到通知后请尽快联系编辑部确认地址，以便给您发放奖品。

为什么抽奖的SP台数减少了，中奖几率更小了，不过我还是会以《机战》1%命中敌人的概率来抽奖，可惜不能用S/L大法

★の王子

S/L大法——人生和游戏的一大差别啊。

上页记忆力测验答案



怎么样，想起来了了吗？呵呵……

来自于levelup.cn的读者意见收集

levelup收集帖开通以来，得到了广大热心读者的积极参与，下面，马修就把近几期的意见收集起来并统一做回复。

1.在光盘里面加入抽奖过程。

马修：也许是读者对抽奖的真实性产生了怀疑才会有这种想法，其实关于抽奖真实性，我们公布中奖者资料应该算是最好的证明真实方式，那些中奖者也许就有与你们同城的，心有疑虑的读者可以试着与他们联系，让这些人来说话也许比我们说话更有说服力吧。

2.为什么中奖者都集中在北京上海等大城市？

马修：就目前统计结果来看，北京、上海等城市读者的印花回寄率在总数中占有很大比例。而抽奖都是随机抽取，数量多自然所占比例大。还请其他城市的读者也积极踊跃参与，即使不中奖，也给本地区提升了中奖比率。

3.“超级机器人大战专区”总介绍高达。

马修：提出这个意见的读者相当多，本辑开始，《超级机器人大战专区》将轮流为大家介绍原创机体、超级系机体、高达等等，让大家每辑都会觉得有新意。

4.总出现错字及内容等方面错误。

马修：这是小编校对工作上的失误，小编无论如何都会狠抓校对工作。力求送给读者完美的《掌机王SP》。

5.《掌机王SP》也来个“2004年度游戏索引”吧，现在每次找攻略都得把《掌机王》和《掌机王SP》从头到尾翻一遍。

马修：好提议，采纳了！小编们已经开始着手准备了。

6.将屏幕保护贴作为赠品，一来读者不用再买，二来也实用。

马修：普通的、便宜的屏幕帖当然可以，但廉价的往往有着透光不好、易划伤以及揭下后留下残胶等等不良效果。如果满足主机贴膜质量要求的，价格可要几十元的，顶得上好几本《掌机王SP》了。即使如此，小编还是欢迎各位读者踊跃提出您需要的赠品。

7.杂志封面的风格该换换了。

马修：好提议，从本辑起，《掌机王SP》的封面将会风格多变地展现在玩家面前。

8.希望以后不要在中奖名单或者交流空间中出现名字有误的情况。

马修：从目前寄出奖品来看，尚未出现过名字错误的现象，如果觉得有重名或姓名相似及其他疑问，请拨打电话0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。交流空间出现读者名字错误的原因有二：一为小编工作疏忽，二为读者来信中字迹不清而识错，小编在加强工作质量的同时，也请各位读者寄来交流空间、中奖名单时，将字迹书写工整。另外，一些读者投往交流空间资料后如果久未刊登，请再补寄来一份。

欢迎有条件的读者去levelup论坛作客，把您的意见和建议发到意见收集帖中，以便小编们能及时发现并尽早改进。

《掌机王》邮购信息

目前有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑、《掌机王SP》第11辑、《掌机王SP》第12辑、《掌机王SP》第13辑和下一辑的《掌机王SP》，定价12元。

邮购地址是兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家务必写清自己所要购买的期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题后也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，请打电话至0931-4867606咨询。



《掌机王SP》的邮箱是：pgking@263.net，大家将掌机攻关方面的问题发送至此时记得在标题上注明“问题地带”字样哦。而我们攻略中的一些疏漏和错误也希望各位玩家来信指正。

各位编辑好，小弟我最近在玩《召唤之夜 铸剑物语2》。看了攻略游戏一共分10几天吧，请问锻造等级是不是随天数增加而升级的啊？另外，睡觉后会不会就过了一天呢？

sccd



这个天数是剧情中的天数，所以睡觉不会使天数增加或是让锻造等级提升。锻造等级的提升需要累计锻造经验，在锻造武器时会得到，锻造出越高级的武器，经验越多。

《掌机王SP》的小编们，你们好。我想请教个问题：《牧场物语》MM版中，我已到达泉之矿场225层，但挖了n次却一直挖不到“飞行石”……这是为什么啊？是不是应该用锄头挖而不用锤子？望在《掌机王SP》中，得到答案（吐血ing），谢谢！

shuailong888

飞行石是藏在石头中的，用锄头挖没用。不过想要挖到的话还是有所限制的，要游戏进行了3年之后才能得到。之前在255层是得不到的。

《掌机王SP》的小编们，我有几个问题想请教。

1.《圣魔之光石》中天马转成双足飞龙后如何使用三角攻击？

2.《口袋妖怪》中怎么样才能捕捉到颜色和一般所不相同的妖怪？

3.《游戏王6》中为什么神卡只能看不能用？

eugene

1.用飞马三姐妹围住敌人后才能进行三角攻击，在你有人转职成飞龙后满足条件后也可发动，不过当你有两个人转职成飞龙后就不能进行三角攻击了。

2.你说的是闪光怪物吧，它们比普通的怪物强一点（我们的《口袋妖怪》相关怪物研究中就有相应闪光怪物的图片）。在游戏中会随机遇到它们，但几率极低……

3.《游戏王6》所使用的对战规则内是禁止使用神卡的。所以只能看，不能用。

请问《洛克人ZERO2》的EX能力怎么操作才能使用？我得到了全部10个EX能力却不会用，请帮帮我吧。

huning163

首先你要在相应的状态界面中选中EX能力按A，让其发光，这样EX技能才能发挥作用。由于每个技能的发动也是需要进行相应操作的，这里简单为你介绍一下。



レーザーショット：装备后用蓄力枪打出的是激光。

トリプルショット：装备冰芯片后蓄力枪打出的是三向冰弹。

スパークショット：装备雷芯片后蓄力枪会打出上下分裂的雷弹。

テンショウザン：按↑＋剑可以使出升龙斩，可附带火属性。

センガトツ：冲刺斩会变成真线突刺，可附带雷属性。

エナジーチェーン：锁链击中敌人后按住攻击不放可吸收体力。

ラクレツザン：跳起按↓＋剑可以往下突刺。

ブラストショット：装备火芯片后蓄力枪打中敌人会爆炸。

コウゲンジン：按↓＋剑会发出真空刃，可穿透障碍物。

フィルターシールド：即时反弹敌人的子弹，可将子弹变为能量水晶。

大奖PSP名花有主！

《掌机王SP》第12辑大奖揭晓 63名中奖者名单公布！

一等奖1名：SONY PSP 掌机

广东省东莞市

何智勇



二等奖2名：任天堂双屏掌机 NDS

上海市松江区	马亮华
杭州市	邱晨

三等奖10名：大陆行货版小神游 SP

重庆市	王冬
厦门市	苏小平
四川成都市	陈昊宇
北京市海淀区	康阳
郑州市	帅靖宇



四等奖50名：SMS2 月光宝盒 4M 记忆棒

大连市	宁佳亮	咸阳市	冯伟龙	葫芦岛市	孟令驰		
景德镇市	程建	遵义市	唐海	遵义市	周茂		
锦州市	王一工	海城市	张勇	株洲市	郭文杰		
昆明市	梅露丹	烟台市	苏春芳	北京市	苏鹏		
柳州市	陈俊宇	泰州市	戴晖	南昌市	卢偲		
建阳市	林勋	平南镇	张展玮	徐汇区	何梵		
贵阳市	张帅	宁波市	樊海林	西安市	黄文彬	蚌埠市	邹震昊
银川市	田野	石狮市	许世勃	济宁市	李正宇	高州市	李龙浩
武夷山市	陈盛榕	百色市	陈子健	太仓市	王笛	绵竹市	尹铭
溧阳市	刘晓晨	天津市	秦柯	齐齐哈尔市	吴振南	三明市	郑世平
长春市	梁宇龙	温州市	陈英杰	霸州市	王永明	苍梧县	钟导民
石家庄市	胡楠	深圳市	韦浩南	大庆市	赵胜伟	桐乡市	凌建洋
沈阳市	张天龙	晋江市	姚金钞	南平市	甘磊	西安市	冯健
上海市	董鹏	包头市	许洋	唐山市	许友林	广州市	陈君杰

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931－4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

NDS、PSP 幸运大抽奖

交流空间

大家好，欢迎又有这么多的新朋友加入交流空间，宣布个事情啊，有些玩友的名字写得确实比较难以辨认，小编只好放弃，小编也提醒一下对自己的字没有信心的玩家，如果投出资料后很久都没看到自己的名字出现在交流空间，就再投一次，中大奖几率不高，但上交流空间还是比较容易的。请家来投交流空间时一定要把字写工整啊。

姓名：李婧　　昵称：零～红蝶
性别：PLMM　　年龄：15岁
拥有掌机：GBA、PSP（幻想中）
最喜欢的游戏：《恶魔城》、《洛克人》、《龙珠》、《FF》、《FE》
Email：398995721@qq.com
QQ：264992026
通信地址：深圳市高级中学初一（5）班
邮编：518028
想说的话：《掌机王SP》送的礼物真真好，中奖的希望却渺小到看不到。渴望很多friends和PSP手到擒来。HoHo……

姓名：商姣艳　　网名：不失恋的女孩／别惹我
性别：女　　年龄：15（快16了！）
爱好：游戏、看《掌机王》、拉丁舞，听拉丁MUSIC
QQ：404265146
地址：上海市浦东新区崂山东路145弄13号504室
邮编：200122
想说的话：向所有玩家写下挑战书——《掌机王》玩家，打"SP"来找我，等你"单挑"。

姓名：于晋升　　性别：男
年龄：17
喜欢的游戏：《牧场物语》、《晓月》、《机战》、《洛克人》、《口袋妖怪》、《换装迷宫》等
电话：0512-52635822
地址：江苏省常熟市浒浦镇新港路6号201室
邮编：215512
想说的话：我玩游戏不是一般的强，不服的来信吧。

姓名：丁昱文　　网名：Domon
性别：男　　年龄：16
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《银河战士》
拥有掌机：GBA（导电胶坏）、GBA SP（小心使用中）、NDS（渴望中）
Email：whyz8@163.com
地址：安徽省芜湖一中高一（8）班
邮编：241000
想说的话：在芜湖的喜欢《口袋妖怪》、《机战》、《银河战士》的就联络我吧，Yeah！

姓名：廖奕斯　　昵称：掌机家族
性别：boy　　年龄：20
拥有掌机：GBA、NDS or PSP（每期期待中……）
爱好：除了犯罪……
QQ：382404892　　手机：135-31001702
地址：广东省湛江市霞山区港务局第二福利区11幢3门301号
邮编：524013
想说的话：天下玩家乃是一家人。

姓名：陈彪　　性别：BOY
年龄：19　　QQ：396114126
喜欢的游戏："《真・三国无双》系列"、"《口袋妖怪》系列"、"《恶魔城》系列"、《网球王子》
地址：湖北省武汉市海军工程大学学员一旅五队（不知半年后换不换）
邮编：430033
想说的话：我很少写信，向我这个爱游戏的军校学员"开炮"吧！我会尽量回信的——不，一定回信！也祝《掌机王SP》越办越好。

姓名：陈鑫郁　　网名：Richard Chen
性别：男　　年龄：16
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、"《恶魔城》系列"、"《WE》系列"
地址：江苏省镇江市江苏大学3区206室
邮编：212013　　QQ：151698619
想说的话：祝愿《掌机王SP》越办越好！

姓名：黄斌林　　昵称：临时发生
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDS、GBA SP、GBA GBC
最喜欢的游戏："《机战》系列"、"《龙珠》系列"、"《洛克人》系列"、"《口袋妖怪》系列"
地址：女朋友怕我"忙"，没收了……
邮编：537000　　QQ：252354161
想说的话：你再看，再看！你信不信我用NDS砸你……

姓名：阳帆　　性别：男
年龄：18　　QQ：50353978
拥有掌机：GB、GBP、GBL、GBC、GBA、GBA SP
最喜欢的游戏："《塞尔达传说》系列"、"《口袋妖怪》系列"

Email：50353978@QQ.com
地址：上海市某个地方
邮编：200093
想说的话：是任饭和亦菲饭就来找我吧！

姓名：邵勇佳　　　　性别：男
年龄：21　　　　QQ：398145192
最喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《最终幻想》、《恶魔城》、《机战》
Email：shaoyongjia@126.com
地址：辽宁省本溪市65559部队转65042部队光纤站
邮编：200093
想说的话：想和我交朋友的来信哦。

姓名：李健昌　　　　昵称：AXL
性别：男　　　　年龄：14
拥有掌机：GBA × 2、GBA SP
最喜欢的游戏："《洛克人EXE》系列"、"《恶魔城》系列"、《钢之炼金术师 回忆的奏鸣曲》、《火影忍者 最强忍者大结集2》等
QQ：365593260、423229151
地址：广东省江门市新会区南园六座704号
邮编：529100
想说的话：为《掌机王》而欢喜，为游戏而疯狂，为PSP的价格而窒息。

姓名：天魔恶使　　　　昵称：玉林番薯
性别：BOY　　　　年龄：18
拥有掌机：GB、GBC、GBA、NDS（准备抽中）、PSP（幻想中）
最喜欢的游戏："《合金弹头》系列"、"《恶魔城》系列"、"《游戏王》系列"、"《机战》系列"、"《黄金太阳》系列"等。
Email：cgt86@tom.com
QQ：118080639
地址：广西玉林市沿江南路14号2栋304房
邮编：537000
想说的话：就一个字：玩！会玩才是王道！

姓名：官仕峰　　　　昵称：孔明、ZGL
性别：男　　　　年龄：22
拥有掌机：GBA（黑）、PSP和NDS（努力节俭预备中）
最喜欢的游戏：《火纹》、《逆转》
Email：GSFZGL@sina.com.cn
地址：江西省南昌市南大南院博苑5栋204室
邮编：330029
想说的话：知音难觅啊！

姓名：关猪　　　　昵称：猪
性别：男　　　　年龄：19
拥有掌机：GB（卖了）、GBC（卖了）、GBA、NDS（中奖的话）
最喜欢的游戏：《游戏王3》、"《洛克人ZERO》系列"、"《机战》系列"、"《逆转裁判》系列"、《恶魔城》
Email：no-game@163.com
QQ：108178627
地址：四川成都西南民族大学204信箱
邮编：610041
想说的话：Like我所Like的游戏的朋友，记得与我谈谈。

姓名：周琪禹　　　　笔名：八宝
性别：男　　　　年龄：1993年诞生
拥有掌机：GBA（紫）、NDS（希望抽中）
最喜欢的游戏：我和好朋友《风之克罗诺亚》、《洛克人》和《古惑狼》带着《卡比》去《阿童木》的《恶魔城》，从《口袋》里掏出《鬼眼狂刀》和他《机战》《武空斗剧》
电话：010-67684069
地址：北京市丰台区蒲黄榆小区二巷一楼三门503号
邮编：100075
想说的话：希望《掌机王SP》越办越好！我的游戏知己越来越多！中国的游戏越来越棒！

姓名：纪春鹏　　　　英文名：fly boy
性别：男　　　　年龄：13
拥有掌机：无
最喜欢的游戏：《黄金太阳》、《牧场物语》、《马里奥》、《口袋妖怪》、《恶魔城》等
地址：大连市西岗区 34中学1年3班
邮编：116011
想说的话：愿天下掌机FANS越玩越年轻！

姓名：林方裕　　　　性别：男
年龄：17
拥有掌机：PSP、GBA SP
最喜欢的游戏："《SD高达》系列"、"《传说》系列"、"《火纹》系列"、"《机战》系列"、"《FF》系列"、"《DQ》系列"
Email：lfy3613@hotmail.com
地址：浙江省舟山市普陀第三中学高一（7）班
邮编：316100
想说的话：对我来说，读好书，进好的大学，就是为了将来能投身于游戏业！

姓名：徐沂春　　　　性别：男
年龄：18
喜欢的游戏：《牧场物语》、《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》、《塞尔达传说 神奇的小人帽》、《龙珠大冒险》
地址：浙江省嘉兴市秀州中学高二（12）班
邮编：314000
想说的话：生活因为你而充实，生命因为你而美丽，游戏因为你而简单。

中奖者的反馈

自《掌机王SP》第1辑就开始举行的抽奖活动得到了广大读者的热烈支持，小编在此感谢大家的同时，也向所有读者保证抽奖的公正性，说不定哪一天您就是中奖者了呢。本辑我们开辟了两页专页来放一些获奖读者的反馈信息，希望他们的喜悦能感染到您，也希望各位早日成为中奖的幸运儿。如果您已经中了奖，那么小编忠心恭喜您，快将你中奖后的喜悦通过反馈表传达给大家吧。

姓名：王龙瀚　　年龄：16　　性别：男

奖品：GBA SP　　中奖辑数：第2辑

地址：吉林省吉林市第五中学初三（3）班

邮编：132001

手机：133-044208810　　QQ：187094628

Email：chunbaiqishi@sina.com

拥有掌机：NDS

喜欢的游戏：《机战OG2》、《塞尔达传说　神奇的小人帽》

想说的话：我喜欢玩《机战》，有兴趣的可以发Email给我。（QQ是朋友的，手机只发短信用。）

中奖感言：当时真得很吃惊，但现在看来中NDS和PSP更好，希望这份幸运能延续到以后。

姓名：黄晓健　　年龄：15　　性别：男

奖品：GBA SP　　中奖辑数：第4辑

地址：广州市海珠北路244号703房

邮编：510180

电话：020-83192141 QQ：122520872

拥有掌机：GBA（透蓝）、GBA SP（黑）

喜欢的游戏：《光明之魂》、《口袋妖怪》、《恶魔城》等

想说的话：永远支持《掌机王》和《掌机王SP》

中奖感言：太幸运了！太兴奋了！高兴得不知该说什么！

姓名：邹宇　　年龄：15　　性别：男

奖品：GBA SP　　中奖辑数：第4辑

地址：北京市海淀区芙蓉里9号楼1505号

邮编：100080　　电话：010-62559930

拥有掌机：GBA SP（银白）

喜欢的游戏："《塞尔达传说》系列"、《超级大战争1+2》

想说的话：海内存知己，天涯若比邻。

中奖感言：在那之前，我的GBA早已出手，本想放弃游戏的我默默地望着游戏的彼岸。但中奖之后，我眼前豁然架起了一座桥梁，我又回到了那片沃土。现在，我会永远支持游戏，永远支持《掌机王SP》！

姓名：刘广宇　　年龄：19　　性别：男

奖品：GBA SP　　中奖辑数：第4辑

地址：辽宁省盘锦市高级中学三年一班

邮编：124000　　拥有掌机：黑色GBA SP（奖品）

喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、《马里奥和路易RPG》、《合金弹头A》等

想说的话：《掌机王SP》，天下游侠的聚义厅。

中奖感言：看SP得SP不是梦，支持《掌机王SP》，你可以和我一样，享受快乐的SP。

姓名：涂越　　年龄：16　　性别：男

奖品：GBA SP　　中奖辑数：第4辑

地址：江西省南昌县莲塘镇团结北路15幢28402室

邮编：330200

电话：0791-5713162 QQ：49486476

Email：one1963@sina.com

拥有掌机：GB（红，卖了）、GBA SP（黑，中奖）、PSP（梦想）

喜欢的游戏："《塞尔达传说》系列"、"《洛克人ZERO》系列"、《约束之地》及各种A·RPG

想说的话：希望大家多多支持《掌机王》，为买《掌机王SP》而不吃早点的人来找我；让我们最后喊一声："掌机王"，我爱你！

中奖感言：感谢《掌机王SP》实现我的梦想，只要真心诚意地支持《掌机王》，相信小编们会感觉到大家的爱。

姓名：戴勤　　年龄：属虎的　性别：男

奖品：GBA SP　　中奖辑数：第4辑

地址：上海市杨浦区长白一村206号207室

邮编：200093　　电话：136-71586961

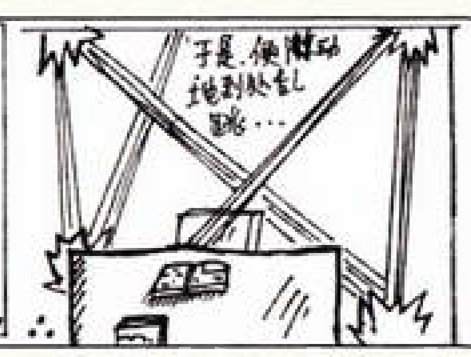
拥有掌机：GBA SP（铂金色，中奖得的）

喜欢的游戏：《合金弹头》、《三国志》、《瓦里奥制造》、"《高达》系列"等

想说的话：我很高兴能成为《掌机王SP》交流空间的新朋友，我会永远支持《掌机王SP》！结交更多玩友！









中奖感言：很幸运！也很不容易！谢谢《掌机王SP》实现了我的愿望，带给我快乐！《掌机王SP》是我必读的书，我现在把奖券给了其他亲人，希望他们也能中奖。

姓名：高鹏　年龄：18周岁　性别：男
奖品：GBA SP　中奖辑数：第5辑
地址：山西省临汾市第六中学高93班
邮编：041000　QQ：125817699
电话：0357-2113637（星期日下午打）
Email：2051255@163.com
拥有掌机：GBA SP、神游DS（梦中）
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《逆转裁判》、"《塞尔达》系列"、"《龙珠》系列"等
想说的话：希望所有玩友都玩得开开心心，无忧无虑地过着每一天。
中奖感言：呵呵！无法用言语来表达，我心中有两句话想对LIKY大哥及各位小编哥哥说，一句是"谢谢你们，谢谢你们创建了《掌机王》，没有你们，就没有《掌机王》，更没有了我们这些幸运读者，你们辛苦了！"(T_T)第二句是"再来一个，行不？"呵呵。总之，我会永远支持《掌机王》和我热爱的游戏的。

姓名：许四维　年龄：15　性别：男
奖品：NDS　中奖辑数：第6辑
地址：北京市东城区安定门东大街甲2号711室
邮编：100007
电话：136-93036196（星期六下午开机）
拥有掌机：GBC、GBA、SP、NDS
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"
想说的话：自以为是口袋大师，愿和各地的"口袋FANS"切磋交流。
中奖感言：中NDS真比遇到闪光精灵还激动啊！

姓名：黄文浚　年龄：19　性别：男
奖品：小神游SP　中奖辑数：第6辑
地址：广东省澄海东湖新池仔角5巷4号
邮编：515800
拥有掌机：GBC（黄）、GBA（蓝透）、SP（蓝透）、小神游SP（中奖的）
喜欢的游戏："《机战》系列"、"《火纹》系列"、《牧场物语》、《格斗之王EX2》
想说的话：希望天下喜欢游戏的人来交朋友！
中奖感言：想不到我会中奖，真的，希望大家也来参加。

姓名：陈伟　年龄：18　性别：男
奖品：小神游SP　中奖辑数：第6辑
地址：天津市河东区二号桥黄岩里6-2-203
邮编：300180　QQ：257935940
Email：CV19344616@263.com
拥有掌机：小神游SP
喜欢的游戏：一切中文游戏，特别是ACT和RPG
想说的话：我们在不同的地方看同样的书，这难道不是缘分吗？
中奖感言：哈！哈哈！中奖的感觉非常爽，你中奖时也会体会到的。

姓名：马浩
年龄：16　性别：男
奖品：小神游SP
中奖辑数：第7辑
地址：四川省成都市新都区新都二中高2007级六班
邮编：610501
QQ：362334184
拥有掌机：小神游SP（黑色，中奖的）、GBA（蓝，因为中了SP卖掉）、NDS（望以后会中奖）、PSP（想都不敢想）
喜欢的游戏：太多了……
想说的话：音乐、游戏、动漫是俺的生命呀！
中奖感言：幸福ing……

姓名：曲晓南　年龄：18　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：第7辑
地址：辽宁省本溪市第二高级中学一年五班
邮编：117000
电话：0414-8551465　QQ：376239354
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《牧场物语》
想说的话：游戏是越玩越好玩，朋友是越多越快乐。
中奖感言：拿着《掌机王SP》的奖品真是热泪盈眶，希望以后还能中奖！

姓名：邝昊文　年龄：14　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：第7辑
地址：广东省韶关市武江区广东北江实验学校初二(6)班（会变动）
邮编：512023
电话：139-22596779　QQ：379669610
拥有掌机：GBA（黑色）、NDS（样本）、PSP（钥匙扣）
喜欢的游戏："《火纹》系列"、"《机战》系列"、"《恶魔城》系列"等S·RPG和ACT
想说的话：超级策略、动作游戏高手，问谁敢跟我联机？尽管来！
中奖感言：希望下次抽奖还能抽中我。

姓名：苏晓洲　年龄：18　性别：男
奖品：NDS　中奖辑数：第8辑
地址：北京市朝阳区花家地南街6号中央美院附中
邮编：100102　电话：131-26798435
拥有掌机：NDS（抽中的）
喜欢的游戏：《牧场物语》和所有任天堂的游戏。
想说的话：希望更多的人都加入掌机阵营。
中奖感言：爽！终于有自己的掌机了，感谢那个抽到我的人。

我的野蛮女友

文 玉田瑞通
编 LIKY

早就得知了小神游SP行货推出的消息，但是因为一直没有时间买，所以直拖到几个月后才入手。但是在国内也应该算是第一拨了。为了庆祝，特意买了台红色的，显得喜庆嘛！而且呀，我还有了一位漂亮的女朋友，终于脱离了独身生活，感觉春天还真是离我近啊！当我兴高采烈地捧着SP感激上帝他老人家如此眷顾我的时候，问题也悄悄地向我靠近了……

女朋友漂亮是不假，可是性格就太有个性了，整个一全智贤的翻版（指电影里的）。经常在大街上面动不动就对我拳脚相向，有时候还会用牙咬……弄得我伤痕累累，都不敢把胳膊露出来，有时候真是太尴尬了！

一天我给新买的SP买了条手机挂绳。结果不小心把饰物给露了出来。她看见以后，手指像《KOF》中的哈迪伦一样的冲我摆了摆，我就飘了过去。"口袋里面装的什么？还不拿出来？"面对这个问题，我相信大家肯定知道，想跟政府对抗，那是不可能的！我乖乖地拿了出来，她一眼就看见了挂绳上面的青蛙："哇！好漂亮哦！给我的吧？我刚好手机没有这个呢！谢谢罗！"在我还没来得及解释，她已经把绳子卸了下去。

"咦？这是什么啊？"糟！终于注意到我的SP了！我忙解释："这是游戏机……SP""又买这么小孩子的东西！啊？想死啊？"我忙打开电源给她演示《瓦里奥制造》。这可是杂志推荐的哄MM必备游戏哦！我也是特意烧的。早就想到她万一看见了，我好拿这个当掩护，现在终于派上了。

"不好玩！什么嘛！还没知道怎么按，就玩完了！不玩了！对了，这个破烂东西多少钱啊？"我的天！这怎么就成破烂东西了？要知道有多少人听见这句话以后会昏倒啊！"两，两百。""什么？两百？骗我的吧！你平时看的书上面，可不是这么说的啊！"

完了，以前想拉她下水，经常给她看游戏杂志，这回算是完了！我只好把价格告诉了她……结果，我的胳膊上面又多了N个牙印。

"先别，别动手！"我龇牙咧嘴地哀求着。"有话直说，给你留遗言的权利！""其实，这个不是游戏机那么简单，它是新的多媒体娱乐装备。"事到如今，我只有这么说，才可能逃过一劫。"哦？真的？"看来有希望，我赶紧继续说下去："它可以听MP3，看小说，看电影，还可以看电视，拍数码相片……"女友的眼睛里面闪耀着星星："那，也可以听阿杜的歌啦？""当然，当然！""那花了那么多钱还算值得！"天，早知道提阿杜有这么大的作用，我胳膊上面的牙印不就省了？我真傻得可以！

"你还有什么卡带啊？"我手里只有盘《KOF EX2》，可这也不适合她啊！可是又没办法不给她玩，只能插到SP里面了。

"哇！这个好玩！你怎么不早拿出来？"啊？不会吧！"这个女孩好漂亮，我就要她！还有那个！"我一一按照她的意思选好角色，还特意给她选了简易必杀，然后……

"这个鲁智深好讨厌！你帮我打他！"《KOF》里面怎么会有鲁智深呢？我凑过去一看，原来是陈可汉这个胖子……

终于结束了，女朋友问我："这个里面（指烧录卡）可不可以把《流星蝴蝶剑》烧进去啊？"我几乎昏倒："这个，应该可以吧？""那好，你明天就给我烧一个吧！要是不给我做到的话，你就准备好受死吧！不过为了表扬你买这么一个有趣的东西给我，我决定奖励你一个……漂亮的手表！"

白岩松说得对，痛，并快乐着！



掌机杂志&3DM-SMV

购买二手NDS奇遇记

文 郑夕 编 LIKY

本人是超级《掌机王》和电子产品发烧王，又是穷得叮当响的学生仔，因此常到二手电子市场逛逛。寝室里的一位室友终于打算把他的步步高复读机换成SONY CD机了，可惜的是他只有500来块钱，但他又想要个SONY高档CD机，还口出狂言：对周杰伦这样杰出的歌手，听他的音乐，一定要用高档货，否则就是对他和他的音乐的侮辱。为了满足他对小周的崇拜，更因为他想用少少的银子圆他的高档CD梦，我决定陪他到二手电子市场转转。没想到，这一转，居然有意想不到的收获。

我是个一个月不转二手电子市场就心痒的人，因此我对二手市场比较了解。进入二手市场逛了几家，基本找到了符合室友条件的SONY高档CD机，他此刻就打算买，我说再转转吧，搞不好还有更划算的呢，于是我们又继续逛。又逛了一会，走到了一家以前买过二手耳机的店铺前，往柜台里一瞧，我和室友都吓了一跳——那不是摆着一台NDS吗，NDS可是游戏店的专利啊，这老家伙（老板有50来岁，所以我亲切的称他为老家伙）什么时候开始做这生意了？ 带着疑问，我叫了声：“老板，来给我们拿拿东西。”

老板笑道：“哦！是你啊，又给我介绍生意来了，要耳机还是随身听？”

我说：“是啊！先把白色那个机子（NDS）给我拿出来看一下。”

老板边拿边说：“那不是随身听，那是台从美国原装进口的掌上电脑，我前几天才收的，挺不错的，可以玩游戏，还带两个彩屏呢！”

我和室友禁不住都笑了，这老家伙也太跟不上时代了吧，居然连NDS都不知道，也难怪，NDS长得还真有点像掌上电脑。把NDS拿在手上好好看了一番，机子大概有9成新，触控笔也还在，惟一的缺点是套在拇指上的那个小滑块和挂机绳不见了。启动电源后发现它居然是美版的NDS，怪不得老板说它是从美国进口的呢，机子里装了一盘GBA日文版《塞尔达小人帽》卡，好像没有坏点，又仔细检查了一番，总体感觉还不错。

老板在一旁催道：“快别试了，机子快没有电了，我没有它的充电器。你们买不买，看你们是熟人，机子又是英文的，1000块拿走。”

我们正打算离开那儿商量一下，老板突然又说：“ 如果你们要的话，给你们再优惠一点嘛！”室友也是个对掌机比较了解的人，在我对室友做工作的情况下，他决定不买CD买NDS了，我们就去和老板讲价了。

我对老板说：“老板，那个英文的机子拿着也没什么用，再说你有没有充电器，我们拿着也没什么用，如果价格便宜点，我们倒还可以拿着。400元，你卖不卖。”

老板把脸阴了一下，想了一会，说：“你们给的价也太低了，看你们是熟人，给700元就拿走，要是别人，1000元我还不一定卖呢。”

我和室友又商量了一下，决定再砍些，况且我们身上加起来只有600多元钱。我们又对老板说：“老板，既然是熟人，那我们就明说了，你再让一点，我们也不说什么400元了，600元成交。如果你不卖，那就算了，再说，我们今天只带了600多元钱。”

老板想了一下，我们又把钱包拿了出来，他也看见了我们的确只有600多元钱。我们又和他说了一下，最终以630成交，一台NDS，还外送了一副二手SONY耳机。临走的时候，老板还对我们说：“以后再来哦！有朋友要买随身听、掌上电脑和其他电子产品的，都到我这来哦，慢走！”老板还边笑着跟我们招手，我和室友沉浸在一片喜悦中回到了学校。“老板人真好啊！”我们说道。

回到寝室后，室友好好把NDS检查了一番，感慨地说：“今天过得真有意义啊！太划算了，可惜的是没有NDS卡带和配件……唉，你说二手市场的东西怎么那么便宜啊，1500的SONY CD只卖500，NDS卖600，都还跟新的一样！是不是机子哪儿有毛病哦。”

我笑道：“不是机子有毛病，是你有毛病。去之前我就给你说过， 二手市场的东西价格不可思议，有时便宜到你不敢想象的地步，所以平时多逛逛二手市场对你没坏处。”

后来室友又到游戏店了花400大洋买了一盘《山脊赛车DS》外加NDS的电源，就开始了他的NDS生涯了！虽然还是花了1000多大洋，但总的来说还是划的来。

后记：我觉得现在买游戏机不一定都要到专门的游戏店买，大城市的二手市场都不错，一般来说都有一些二手主机。玩友们其实都可以去二手市场淘淘金，多去几次，一般都能淘到满意的主机。而且在二手市场买东西有个好处，那里的老板一般不会作假，不用在游戏店和JS斗志斗勇了。

创新无极限

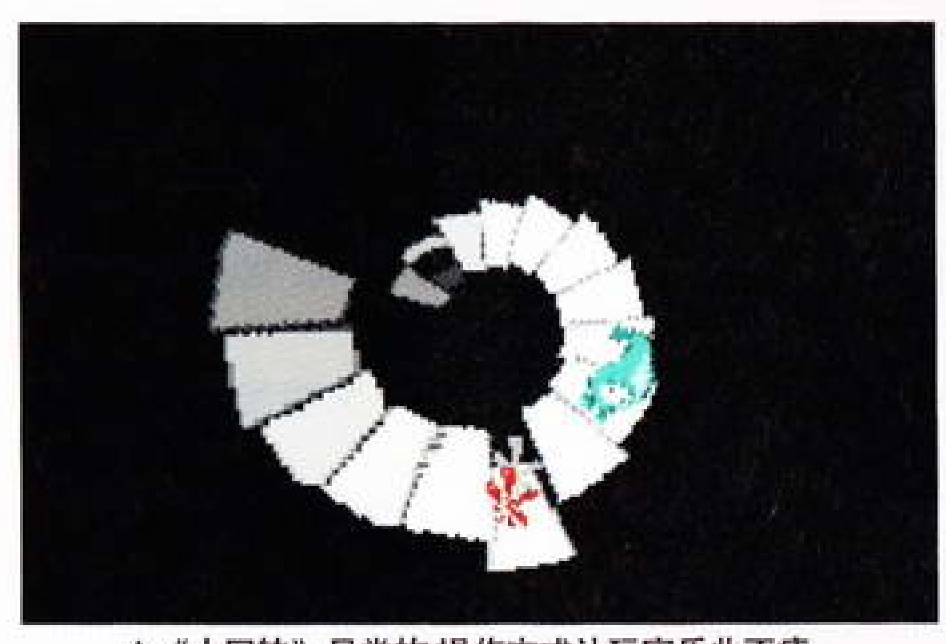
文 怀恋众黄昏 编 LIKY

——浅析掌机游戏的创意

虽说影响游戏品质的因素很多，但游戏中一个好的创意往往能一下子吸引住玩家的眼球，带给他们耳目一新的感觉，让游戏大获成功。可以说一个好的创意之于游戏，就像黑暗中一道亮丽的霓虹，是那么的光彩夺目。而大多数玩家指责掌机（尤指GBA）是创意的废墟，看看GBA上那数以千计的冷饭作品就可知道一二了，但纵使掌机再小，也不能束缚住创意无限广阔的空间，总有那么几个闪光点让我们眼前为之一亮并为之着迷。

1 操作方式的创新

掌机的机能毕竟有限，在掌机上真正体验到家用机的感觉还是不太现实，即使能在PSP上玩到《真·三国无双》也是缩了水的。掌机有掌机的特点，它的优势在于便携，操作简单，这也正是百年老店任天堂的游戏理念，所以老任能执掌掌机界这么多年。操作简单不等于乐趣减少，相反，操作方式的创新往往能带给我们更大的惊喜。《瓦里奥制造 大回转》大家都不陌生吧，这是一款将老任优秀创意发挥到极致的作品。抛开《瓦里奥制造》本身极具创意的游戏形式，光是《大回转》那另类的操作方式就令人称奇。完全不用十字键，只需晃动GBA便能游戏，说着不过瘾，只有自己亲身体验了才能感受到那份独特的快乐。记得里面有个“小钢珠上楼梯”的BOSS关，游戏的节奏忽快忽慢，回旋楼梯上布满机关，依据节奏晃动GBA才能顺利登上楼梯，一个不小心就会失足掉下去，导致前功尽弃。我当时打得是手舞足蹈，屏住呼吸，连大气都不敢出，那份刺激快乐的心情至今难忘。游戏的代入感真的很强，那一个个短小刺激的小游戏仿佛有魔力一般，拉着你的身体让你情不自禁地跟着GBA一起转动。记得UCG的“黄金眼”上一个小编对此游戏的评语是：“看别人打此游戏绝对也是一种享受，看着他们身子随游戏一起晃动的样子真是太好笑了！”这款游戏真的太棒了，它的成功是毋须质疑的，而创意是其成功的法宝。下面再说说刚发售不久的《大金刚 摇摆之王》，一款同样出至任氏的简单好玩的游戏。大金刚也算得上任氏的招牌人物了，而这一次游戏的玩法却完全不同，主要是通过操作L、R键来控制大金刚的双手来抓住物品，大金刚会以抓住的物品为支点不断旋转，玩家要操纵大金刚不断寻找新的支点前进，不但要注意避开敌人，还要利用旋转来开启各种机关。对于一款ACT游戏而完全不用到十字键，带给玩家的可以说是一种全新的体验，特别是到了游戏后期，关卡的设定异常精彩，游戏的节奏和紧张的气氛也把握得恰到好处，常常让人在手忙脚乱之后又大呼过瘾。什么是游戏的创意？这就是创意，没有什么开天辟地、大刀阔斧的改革，仅仅是一个细微的操作方式的改变，就带给了玩家非同一般的感受，不得不让人叹服啊！



▲《大回转》另类的操作方式让玩家乐此不疲。

2 游戏要素的创新

游戏的要素很多，但增加一个极具创意的要素往往能给游戏带来脱胎换骨的改变。这里重点谈谈“《我们的太阳》系列”。这款游戏不愧是小岛秀夫这位天才制作人的作品，居然想到将真实的阳光导入游戏中，真不知道他的脑袋里还有什么奇特的创意。（笑）就其本质来说，《我们的太阳》不过是一款普通的迷宫冒险游戏，而因为新增加了太阳的要素，其游戏性就发生了翻天覆地的变化。主人公手拿太阳枪（当然二代还有什么太阳剑、太阳锤之类的东东），与吸血鬼、丧尸们展开了殊死的搏斗，武器会消耗能量槽，而能量槽的积攒需要将GBA拿到真正的阳光下照射才行，同时一些迷题的解决也需要利用到阳光。这样就很好地将人、太阳、游戏这三样本无关联的东西巧妙地联系到了一起，带给玩家很大的新奇感。（当然也害苦了我，

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

试想在重庆夏天那高达40多度的阳光下，一边挥汗如雨，一边痴痴的玩着GBA，我都快成商店里的烤鸭了！）除了真实的阳光，另一个比较重要的就是真实时间的导入了。可能首先将真实时间带入到掌机游戏的要算是GBC上的《口袋妖怪 金·银》了，游戏的时间观念很重，并且是与现实同步的，早中晚能捕到不同的怪物，有些特殊事件也必须等到特定的时间才会发生。这些都带给了口袋迷全新的乐趣，并大大增强了游戏性，而这一系统也保留至今，成为"《口袋》系列"必不可少的要素。将时间很好地引入游戏的例子还不少，如"《牧场物语》系列"、新出的《千年家族》，都有不少精彩的表现。碍于篇幅，就不一一介绍了。虽然我在这里只提到了阳光和时间这两个游戏要素，但从中我们可以看到，一个具有创意的游戏要素能为游戏锦上添花，增添不少乐趣。



▲"太——哟——"强哥在收集阳光。

3 全新的游戏形式

游戏业发展了几十年，一直在不断壮大。游戏类型也从最初单纯的ACT、STG发展到今天的RPG、SLG、AVG等众多的类型，呈现出百花齐放的繁荣局面。而在掌机这块肥沃的土壤中，也出现了许多经典的类型，《逆转裁判》就是其中的开拓者，它开创了法庭推理文字AVG的新游戏形式，并且将之结合得非常巧妙。游戏把一般人无法接触的法庭案件引入了游戏带给玩家，又用了夸张的搞笑手法让本来严肃紧张的法庭充满了笑料，更加的平易近人，再加上它那惊险曲折的故事剧本，个性鲜明的人物形象，细致的游戏画面和很好地渲染出气氛的音乐，都给人留下了极为深刻的印象，让人一旦上手，就欲罢不能。当我们控制着主人公成步堂经过一系列细致入微地调查，严谨缜密地推理，然后抽丝剥茧般地找到事实真相，为辩护人成功辩护，完成一次次漂亮的逆转时，心中油然而生的成就感是无可比拟的。可以说"《逆转》系列"是GBA上最优秀的原创游戏之一，值得每一个掌机玩家反复玩味。

最近PSP发售的《文字解迷 大词典》同样也是一款极具创意的游戏，它将日语单词和方块游戏很好地联系到了一起，真可谓是寓教于乐，难怪UCG的阿修罗殿对其赞不绝口。其他还有颠覆传统《洛克人》的RPG类型的"《洛克人EXE》系列"，其创新精神同样值得称道，为"《洛克人》系列"增添了不少光辉。因此我们有理由相信，掌机上全新形式的游戏还会越来越多，越来越出色，游戏大家族还会增添更多的家庭成员，为游戏界带来更多的辉煌！

最后关于新一代掌机游戏创新的一些感想。

随着次世代掌机NDS、PSP的发售，我们似乎看到了掌机游戏创新更加光明的前景。NDS本来就是一台异质掌机，双屏+触摸的设计为其创新提供了先天的条件，而我们也确实看到了《瓦里奥制造 摸摸乐》、《为你而死》、《异色代码 双重记忆》等优秀软件带来的全新乐趣，让人叹服游戏的精巧创意。但不可否认，双屏的设计就是一把双刃剑，不好好利用就会带来相反的效果，如我们看到的现在NDS上的许多RAC、ACT游戏，往往都是上屏游戏画面、下屏地图画面的设计，完全没有发挥出双屏的特点和优势，双屏在这里简直就是一种浪费。而触摸在大多数情况下也是鸡肋，有的游戏好像是为了触摸而触摸，触摸不仅没带来乐趣，反而让操作更加不方便了。反观PSP，现在的大多数软件都是家用机上的移植作，完全没有发挥出掌机的特点，创新更无从谈起。其实凭借PSP强大的机能和众多的扩展接口，有很广阔的创意空间，例如可以像EyeToy那样实现人机互动。这世上没有做不到，只有想不到，关键看游戏厂商怎样利用NDS和PSP的特点量体裁衣，做出又有创意又有乐趣的游戏来。在GBA那样贫弱的机能上都能做出那么有创意的游戏，这两款高出GBA性能N倍的次世代掌机就没有理由做不出来。游戏创意最终的受益者都是我们广大玩家，耶稣曾说："上帝只会存在于笃信他的人的心中。"我们也坚信未来一定会有许多充满创意、精彩有趣的游戏让我们慢慢品味的，就让我们期待新游戏带给我们的惊喜吧！


THE LEGEND OF
ZELDA
Wave your sword!
塞尔达传说　抡出你的剑
NDS
塞尔达传说　抡出你的剑
◆Nintendo◆A・RPG◆2005年4月1日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应无线联机
新游戏发售了！！
故事 路易基、Lichking
绘 路易基
超级马里奥兄弟之歌


这不是传说中的《塞尔达》新作《抡出你的剑》吗？！竟然这么早就发售了？！
掌机王SP
海外版
路易！快来看！《抡出你的剑》发售了哦！


《抡出你的剑》？就是那个号称超级难的，并且绝对充分利用了NDS机能的塞尔达最新作？


虽然很有吸引力但咱家欠的债还有那么多没还，哪里还有余钱买游戏呢？


别小瞧我了，这次我豁出一切也要搞到足够的钱！！！


友情提示：豁出的只是仙人掌的刺
忍痛拿出私房钱……


好的，这些钱……买完游戏还有富余呐。


Come on！！剑就在眼前！！


蘑菇王国——商业街

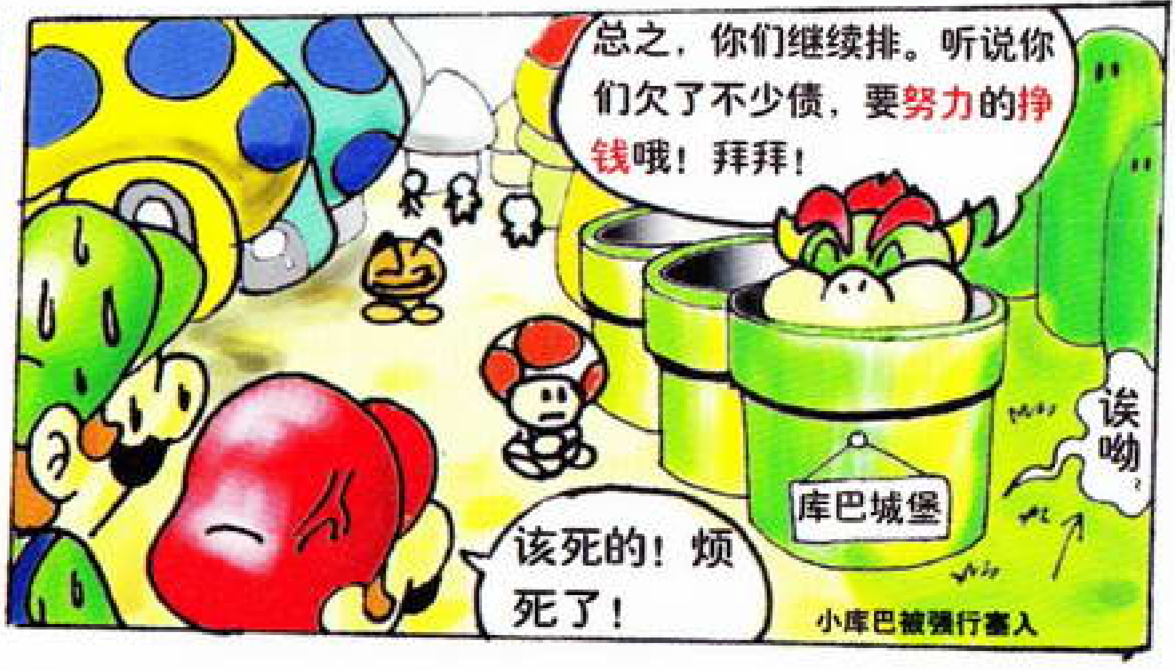

呦，原来有这么多人排队啊，那得排到啥时候啊……
大作人气高。


嘿！傻瓜马里奥！买游戏啊？


那，那个手提袋……这么说你已经买到了？


为了我可爱的JR.我可是老早就来排队了
才，才不是呢


我家老头子觉着自己太老，不敢当外人说自己玩游戏机，只不过借着我的名来给自己买而已。哈哈！
多嘴


总之，你们继续排。听说你们欠了不少债，要努力的挣钱哦！拜拜！
诶呦
库巴城堡
该死的！烦死了！
小库巴被强行塞入


喂！俗人！


你们俩穷鬼也配来买游戏？
回家还债去！


别以为有钱就了不起，最土的还是你们！




土？看看谁们有最新颜色的机型？而且还是人手一台？
拿原形机并且只有一台的家伙快消失吧！

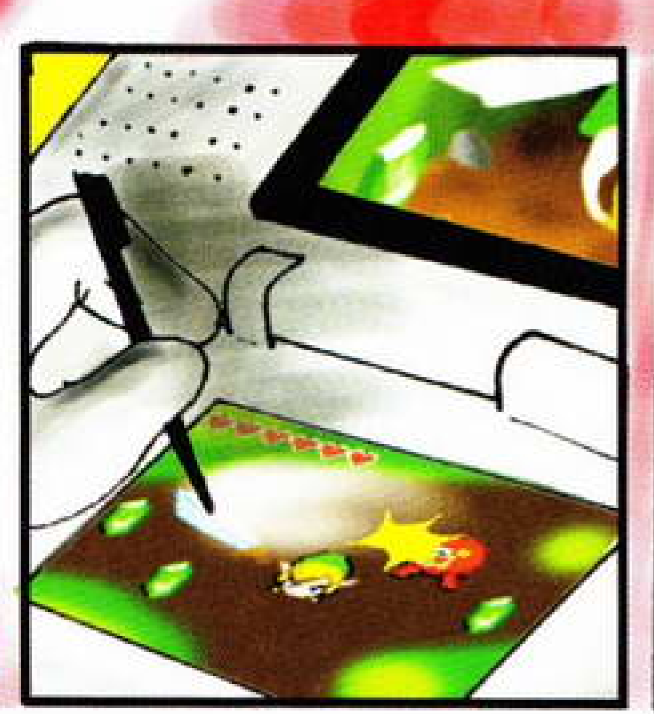

少臭屁啦，游戏机是用来玩的！不是用来摆设的！


有本事咱们来赌玩《塞尔达》！赌谁先通关！
奉陪


兄台，大家排队都心烦，劳驾请不要大喊大骂的了……
不好意思
活该!


抢到啊！抢到啊！Here we GO!
零头、兑奖卡和发票放在包里了，游戏在你哥那，谢谢惠顾……
哦哈！哦哈！买到啦！买到啦！
假装不认识他
谢，谢谢…


喔喔喔！哦哦哦哦哦哦哦哦！










妈妈咪呀！
啊！


屏……屏幕
碴碎了？！


快拿到维修部修理！
可是……


可是钱已经不够了啦！！
不好意思，屏幕粉碎属于人为损害，请付30000蘑菇币


塞尔达好难哦，实在玩不下去了。
我的NDS都快玩坏了……
数天后


原来大家都不行啊，这回和瓦里奥的赌注不会输了
傻佬


瞧瞧！我们坏路易把游戏玩穿了！咱的赌注是不是该……？
如假包换的通关画面


怎么会这样？！天理难容啊！


呜，最后的2000蘑菇币……
拿来吧小子！


坏路易，教教他怎么玩。
OK！


双手握住NDS，用鼻子来触控就行啦！
什，什么世道啊？！！！！


可恶啊！可恶啊！什么世道啊！！！！
老爸，我还没玩耶……





NDS游戏集锦



带给你恶搞作品《蛋兽英雄》和AVG作品《假面幻影杀人事件》的演示影像。

PSP新作大集锦



这里有《未名传奇》、《蜘蛛人2》和《三国志V》的演示影像！

GBA新作拼盘





首先是《洛克人ZERO4》热血宣传影像！接着是《真・三国无双ADVANCE》等四款已发售GBA游戏的演示影像，让你沉浸于GBA的世界中。

劲作直击



《触摸！卡比》

初次登陆NDS平台的《卡比》完全摒弃了按键操作，来看看游戏独特的操作方式和精彩的舞台设计吧。

热血最强



探索《晓月》从未开发的区域

利用BT的出城来探索《晓月》从未开发的处女地，你会发现许多不为人知的秘密。

诺梅杂志&3DM-SMV

看《SP》得大奖！

NDS、PSP、小神游SP全都送给您



一等奖 1名
奖品：SONY PSP掌机

二等奖 2名
奖品：任天堂双屏掌机NDS

三等奖 5名
奖品：全新上市的小神游SP

四等奖 50名
奖品：SMS2月光宝盒4M记忆棒

参与方法：

只要在2005年5月5日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中179页右下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部收，邮编730020”，你将有机会获得我们送出的PSP、NDS、小神游SP以及50名SMS2记忆棒。中奖名单将在《掌机王SP》第16辑上公布，敬请关注！

话梅杂志&3DM-SMV

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP VOL.15

5月1日全国上市

超值赠品



神秘礼品！



游戏图鉴记事本

NDS推荐游戏图鉴＋心情记事本

口袋光环

更多PSP、NDS相关游戏影像，敬请关注口袋光环。



幸运大抽奖——时尚掌机等你拿



HOT

HOT

每辑都有大奖

每辑都有惊喜

只要购买《掌机王SP》，就有机会获得PSP、NDS、小神游SP以及SMS2记忆棒，每辑都有大奖送出，每辑都有惊喜给你！第15辑将公布第13辑大奖名单，别错过。

口袋光环光盘＋掌机王SP手册＋精美赠品

定价：12元

ISBN 7-88488-387-2

9 787884 883875

话梅杂志&3DM-SMV